

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΑΣ

Σχολή Διοίκησης και Οικονομίας

Τμήμα Επιχειρηματικού Σχεδιασμού & Πληροφοριακών Συστημάτων

***ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ, ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΤΟΠΟΥ
ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ.***

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ: Σάββα Μιχάλης, Τσιτσέλης Χρήστος

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: Δρ Κουτσονίκος Ιωάννης

Πάτρα 2008

TECHNOLOGICAL EDUCATIONAL INSTITUTE OF PATRA

The School Of Management and Economics

Department Of Business Planning and Information Systems

**DESIGN, DEVELOPMENT AND IMPROVEMENT OF THE WEBSITE
OF THE DEPARTMENT OF BUSINESS PLANNING AND
INFORMATION SYSTEMS**

STUDENTS: Savva Michael, Tsitselis Christos

PROFESSOR: Dr Koutsonikos Ioannis

PATRA 2008

«Αφιερώνω την εργασία αυτή στην οικογένειά μου που στερήθηκαν αρκετά σημαντικά πράγματα για να ολοκληρώσω τις σπουδές μου στην Ελλάδα. Ακόμη, σε δυο αγαπημένα πρόσωπα που έφυγαν από την ζωή κατά τη περίοδο της φοίτησης μου στα ΤΕΙ Πάτρας, την θεία μου Χρυσούλα και την γιαγιά Ελένη.»

Μιχάλης Σάββα

«Αφιερώνω την εργασία αυτή στην μητέρα μου, η οποία με στήριξε με κάθε τρόπο όλα αυτά τα χρόνια στην προσπάθεια μου να συνεχίσω τις σπουδές μου στην Πάτρα, ενώ ταυτόχρονα έπρεπε να εργάζομαι στην Αθήνα. Οι κόποι και οι στερήσεις τόσων ετών απέδωσαν καρπούς και είμαι πλέον κοντά στο πτυχίο μου. Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον αδερφικό μου φίλο Ορέστη Φαινέκο ο οποίος βοήθησε στην έρευνα, την αξιολόγηση και την επιλογή του πλέον καταλληλότερου Συστήματος Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS), για την δημιουργία της ιστοσελίδας του τμήματος. Θα ήθελα ακόμα να ευχαριστήσω την φίλη και συνεργάτιδα μου Ελένη Νικηφοράκη για την πολύτιμη βοήθεια της στον προγραμματισμό και την παραμετροποίηση του Σ.Δ.Π. ώστε να καλύψει τις ανάγκες της ιστοσελίδας και την επίσης φίλη και συνεργάτιδα μου Μαριάννα Μαυρωνά για την βοήθεια της στο γραφίστικο κομμάτι της. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον κ. Ιωάννη Κουτσονίκο για την εμπιστοσύνη που έδειξε στο πρόσωπο μου και στην υλοποίηση της πρότασης μου για την ανακατασκευή της ιστοσελίδας του τμήματος, που ήταν η επιθυμία μου από την πρώτη μέρα της εγγραφής μου, καθώς επίσης και τον συμφοιτητή μου Μιχάλη Σάββα για την επιτυχημένη συνεργασία μας τους τελευταίους μήνες στα πλαίσια της ολοκλήρωσης αυτής της πτυχιακής εργασίας. Σας ευχαριστώ όλους από καρδιάς...»

Τσιτσέλης Χρήστος

Πρόλογος

Η πτυχιακή εργασία με θέμα «Σχεδιασμός, ανάπτυξη και βελτίωση του δικτυακού τόπου του Τμήματος Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών Συστημάτων» πραγματοποιήθηκε στο Τμήμα Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών Συστημάτων της Σχολής Διοίκησης και Οικονομίας, του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Πάτρας. Η εργασία εκπονήθηκε υπό την επίβλεψη του Επίκουρου καθηγητή Δρ Ιωάννη Κουτσουνίκου κατά το χρονικό διάστημα 2007-2008.

Με τις γνώσεις που αποκτήσαμε από τη φοίτησή μας στο ΤΕΙ Πάτρας σε θεωρητικό και εργαστηριακό επίπεδο και μελετώντας συγκεκριμένα βιβλία και διαδικτυακά άρθρα σχετικά με την ανάπτυξη και δημιουργία τοποθεσιών διαδικτύου, δημιουργήσαμε την ανανεωμένη έκδοση του διαδικτυακού τόπου του Τμήματος Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών Συστημάτων με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Ευχαριστούμε τον επιβλέποντα καθηγητή Δρ Κουτσουνίκο Ιωάννη για τη σωστή καθοδήγηση, τη συνέπειά του και για τις συμβουλές που μας έδωσε.

Ακόμη τις Σόνια Ιωαννίδη και Άντρη Τσιουτή για τη διόρθωση συντακτικών και ορθογραφικών λαθών. Ευχαριστούμε επίσης τους φίλους μας για την κατανόησή τους και την ανοχή τους κατά το χρονικό διάστημα που εργαζόμασταν για τη διεκπεραίωση της πτυχιακής μας εργασίας.

Τέλος, θέλουμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειές μας που στάθηκαν δίπλα μας όλο το χρονικό διάστημα των σπουδών μας, γιατί πίστεψαν σε μας και μας έδειξαν εμπιστοσύνη και κατανόηση.

Τελειώνοντας αυτή την πτυχιακή εργασία θέλουμε να διαβεβαιώσουμε ότι θα προσπαθήσουμε ο νέος ιστότοπος του τμήματός μας να είναι ένα ισχυρό εργαλείο πληροφόρησης για όλα τα μέλη του Τμήματος Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών Συστημάτων.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή.....	8
2. Πλήρες Εγχειρίδιο Διαχειριστή Συστήματος.....	10
2.1. Οδηγίες χρήσεως.....	11
2.2. Πώς μπορείτε να εισέλθετε στο σύστημα.....	12
2.3.1. Εισάγετε σελίδα περιεχομένου.....	13
2.3.2. Τροποποίηση περιεχομένου.....	16
2.3.3. Εμφάνιση περιεχομένου.....	16
2.3.4. Ρύθμιση προτεραιότητας εμφάνισης των μενού.....	17
2.3.5. Δημοσίευση περιεχομένου.....	17
2.3.6. Αφαίρεση περιεχομένου.....	18
2.3.7. Επαναφορά/ Αναδημοσίευση εκδόσεων περιεχομένου.....	19
2.3.7.1. Προβολή έκδοσης περιεχομένου.....	19
2.3.7.2. Επαναφορά έκδοσης περιεχομένου.....	20
2.3.7.3. Δημοσίευση έκδοσης περιεχομένου.....	20
2.4. Επεξεργαστής WYSIWYG.....	21
2.4.1. Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου.....	24
2.4.2. Εισαγωγή νέας εικόνας.....	25
2.5.1. Ανεβάστε και διαχειριστείτε τα αρχεία σας.....	27
2.5.3. Δημιουργώντας καταλόγους.....	28
2.5.4. Ανεβάζοντας αρχεία.....	28
2.5.5. Αφαιρέστε και μετονομάστε τα αρχεία σας.....	28
2.6. Συχνές ερωτήσεις στην ιστοσελίδα σας.....	29
2.6.1. Θέματα Συχνών Ερωτήσεων.....	29
2.6.2. Προσθέστε Θέματα Συχνών Ερωτήσεων.....	29
2.6.3. Συχνές Ερωτήσεις.....	30
2.6.3.1. Προσθήκη Συχνών Ερωτήσεων.....	30
2.6.3.2. Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου από μια σελίδα περιεχομένου.....	31
2.7. Γεγονότα Ημερολογίου.....	32
2.7.1.1. Προσθήκη Γεγονότος Ημερολογίου.....	32
2.7.1.2. Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου.....	33
2.8. Φόρμες.....	33
2.8.1. Προσθήκη Φόρμας.....	35

2.8.2.Τροποποιείτε / αφαιρέστε τις Φόρμες.....	36
2.8.4.Συνδεθείτε με την Φόρμα σας μέσα από το περιεχόμενο	37
2.9.Ασφάλεια.....	38
2.9.1.Περιορισμοί.....	38
2.9.2.Χρήστες Διαχείρισης.....	39
2.9.2.1.Προσθέστε Χρήστη.....	39
2.9.2.2.Τροποποιήστε / αφαιρέστε ένα Χρήστη	39
2.10.Γλώσσες	41
2.10.1.Προσθήκη Γλώσσας.....	41
3. Εγχειρίδιο Χρήστη Γραμματείας	42
3.1.Οδηγίες χρήσεως.....	43
3.2.Πώς μπορείτε να εισέλθετε στο σύστημα.....	43
3.3.1.Εισάγετε σελίδα περιεχομένου.....	44
3.3.2.Τροποποίηση περιεχομένου	46
3.3.3.Εμφάνιση περιεχομένου.....	47
3.3.4.Ρύθμιση προτεραιότητας εμφάνισης των μενού	47
3.3.5.Αφαίρεση περιεχομένου.....	48
3.3.5.1.Προβολή έκδοσης περιεχομένου.....	48
3.4. Επεξεργαστής WYSIWYG	49
3.4.1.Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου	52
3.4.2.Εισαγωγή νέας εικόνας	53
3.5.Ανεβάστε και διαχειριστείτε τα αρχεία σας	55
3.5.1.Εξερευνώντας τον διαχειριστή αρχείου.....	55
3.5.2.Δημιουργώντας κατάλογους	56
3.5.3.Ανεβάζοντας αρχεία.....	56
3.5.4.Αφαιρέστε και μετονομάστε τα αρχεία σας.....	56
4.Εργαλεία.....	57
4.1.Η εταιρεία Microsoft.....	57
4.1.1.Microsoft Access.....	58
4.1.2.ASP Active Server Pages	58
4.2.Η Εταιρεία Adobe Systems Inc.....	59
4.2.1.Adobe Dreamweaver.....	60
4.2.2.Adobe Flash	65
4.2.3.Adobe Photoshop	66

4.3.HTML Hypertext Markup Language	67
5. Λεξιλόγιο.....	69
6.Βιβλιογραφία και Αναφορές	77
6.1.Βιβλία	77
6.2.Web τοποθεσίες	77
6.3.Σημειώσεις	78

1.Εισαγωγή

Κάποτε η εμφάνιση κειμένου και εικόνων με ένα κλικ από οποιοδήποτε σημείο του κόσμου θεωρείτο συναρπαστικό φαινόμενο. Μέσα από το πέρασμα των χρόνων, όμως, οι εφαρμογές Διαδικτύου έχουν γίνει πιο δυναμικές. Ο χρήστης από απλός παρατηρητής των πληροφοριών έχει γίνει ενεργό μέλος των εφαρμογών αυτών. Μπορεί να δημοσιεύει υλικό, να μορφοποιεί τα δεδομένα, να συμμετέχει σε ανοικτές συζητήσεις κτλ.

Στα πλαίσια αυτών των δυναμικών εξελίξεων στο χώρο του διαδικτύου έχουμε αναλάβει τον επανασχεδιασμό, ανάπτυξη και βελτίωση του διαδικτυακού τόπου του τμήματος Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών Συστημάτων.

Το 2002, δύο χρόνια μετά την ίδρυση του Τμήματος Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών συστημάτων, στον server του ΤΕΙ Πάτρας φιλοξενείται η πρώτη επίσημη διαδικτυακή τοποθεσία, κτισμένη στο Front Page της Microsoft, βασισμένη σε πλαίσια (frames) και ενσωματωμένες τεχνολογίες flash στα Banners και Java για μενού. Η υφιστάμενη αυτή τοποθεσία θεωρείται ως πρότυπο για όλα τα τμήματα του ΤΕΙ Πάτρας και βασικό εργαλείο για την πληροφόρηση των φοιτητών του τμήματος.

Με σεβασμό προς τον υπάρχοντα δικτυακό τόπο και τους δημιουργούς αυτού, προχωρήσαμε στον επανασχεδιασμό του.

Αρχικός σκοπός μας ήταν ο νέος δικτυακός τόπος να παρουσιάζει μια νέα ευχάριστη γραφική μορφή για τον χρήστη. Βάσει του στόχου μας οδηγηθήκαμε στη χρησιμοποίηση του δυνατού εργαλείου της Adobe Systems Photoshop. Χρησιμοποιήσαμε το Photoshop τόσο για το σχεδιασμό των μακετών του δικτυακού τόπου όσο και για το κόψιμο των Layers (επίπεδα). Έτσι, μετατρέψαμε την εικόνα σε μορφή αποδεκτή από τους internet browser, δηλαδή σε κώδικα HTML.

Η διαμόρφωση του κώδικα HTML καθώς και η δημιουργία προτύπων (templates) έγινε στο HTML editor Dreamweaver, όπως επίσης και η δημιουργία του ευρέως αποδεκτού Web standard CSS (Cascading Style Sheet - Διαδοχικά Φύλλα Στυλ).

Προχωρώντας στο σχεδιασμό διαπιστώσαμε πως η εισδοχή κινούμενων εικόνων θα καθιστούσε πιο συναρπαστική την πλοήγηση του χρήστη, έτσι λοιπόν συμπεριλάβαμε στην τοποθεσία μας διάφορες κινούμενες εικόνες σε Flash.

Αρχικός στόχος μας ήταν να δημιουργήσουμε ένα δικτυακό τόπο ο οποίος θα ήταν πρωτότυπος και διαχρονικός. Αυτό επιτεύχθηκε με το δέσιμο της ιστοσελίδας μας με ένα Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS - Content Management System) με πολλές λειτουργίες και δυνατότητες. Έτσι,

ο δικτυακός τόπος θα είναι ένα σύγχρονο εργαλείο για το Τμήμα του Επιχειρηματικού Σχεδιασμού και Πληροφοριακών Συστημάτων.

Πίσω από το CMS βρίσκεται ο καλομελετημένος κώδικας ASP και μια βάση δεδομένων κτισμένη στη Microsoft Access. Το CMS, ως ισχυρό εργαλείο που είναι, θα προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας χρηστών με διαφορετικά δικαιώματα και επίπεδα ασφαλείας. Οι χρήστες μεταξύ άλλων θα έχουν πρόσβαση και θα μπορούν να κάνουν αλλαγές σε διαφορετικά σημεία του ιστοτόπου.

Με έναν απλό επεξεργαστή WYSIWYG (What You See Is What You Get) οι χρήστες θα μπορούν να δημοσιεύσουν νέο υλικό, να μορφοποιούν το υλικό, να έχουν τον έλεγχο και την αναθεώρηση του υπάρχοντος υλικού, καθώς επίσης και την αναζήτηση και ανάκτηση αυτού, από τους επισκέπτες.

Το σύστημά μας περιλαμβάνει πολύγλωσση υποστήριξη, παρουσίαση αναλυτικών στατιστικών για την ιστοσελίδα, παρουσίαση ημερολογίου (για τη δημοσίευση υλικού σε προκαθορισμένες ημερομηνίες) και δημιουργία φορμών επικοινωνίας.

Στη συνέχεια του γραπτού μέρους της πτυχιακής μας εργασίας, παρουσιάζεται ένα πλήρες εγχειρίδιο χρήσης του Συστήματος Διαχείρισης Περιεχομένου καθώς επίσης και μια αναφορά για τα σχετικά εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε.

Η πτυχιακή αυτή κλείνει με ένα χρήσιμο λεξιλόγιο το οποίο μπορείτε να συμβουλευτείτε για την καλύτερη κατανόηση του κειμένου.

2.

Πλήρες Εγχειρίδιο Διαχειριστή Συστήματος
Full System Administrator Manual

2.1.Οδηγίες χρήσεως

Ως Διαχειριστής του συστήματος (System Administrator) έχετε τον πλήρη έλεγχο για όλες τις λειτουργίες του συστήματος.

Το CMS που έχουμε επιλέξει με ονομασία allinta είναι ένας εύκολος τρόπος να διατηρείτε την ιστοσελίδα σας ενημέρη.

Σας παρέχει αμέτρητες δυνατότητες, μεταξύ άλλων εύκολες και απλές, έτσι ώστε να προσθέσετε και να διαχειριστείτε το περιεχόμενό σας.

Τυχόν προηγούμενη πείρα στη γλώσσα HTML θα σας βοηθήσει να ετοιμάσετε τα δικά σας πρότυπα (templates) για την ιστοσελίδα σας.

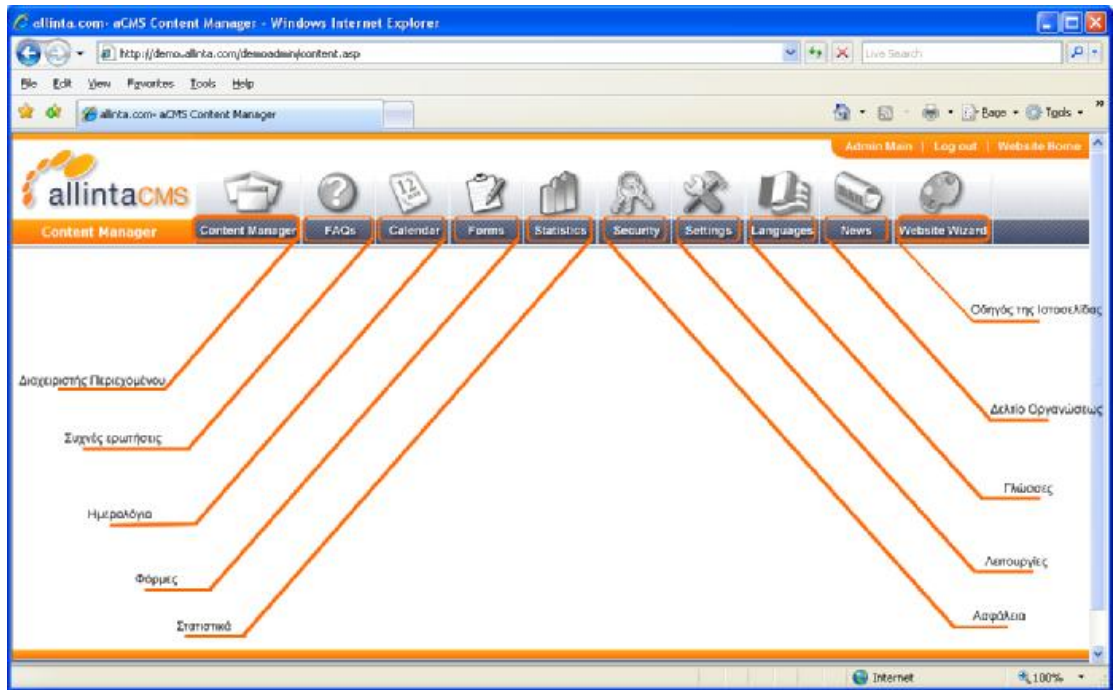
Το allinta CMS είναι γραμμένο σε κώδικα ASP και είναι σχεδιασμένο να τρέχει σε Microsoft base Web services όπως είναι ο IIS 4 και πιο καινούργιες εκδόσεις του.

Το σύστημα αποτελείται από δύο μέρη:

- Το μέρος για τους επισκέπτες, όπου θα βλέπουν το δημοσιευμένο υλικό της ιστοσελίδας και,
- Το πίσω μέρος ή το σύστημα διαχείρισης, όπου θα μπορεί να γίνεται η διαχείριση, τροποποίηση του περιεχομένου και των λειτουργιών της ιστοσελίδας.

Ως Διαχειριστής Συστήματος έχετε στη διάθεσή σας ένα αριθμό από τοποθεσίες - κλειδιά τα οποία περιγράφονται πιο κάτω:

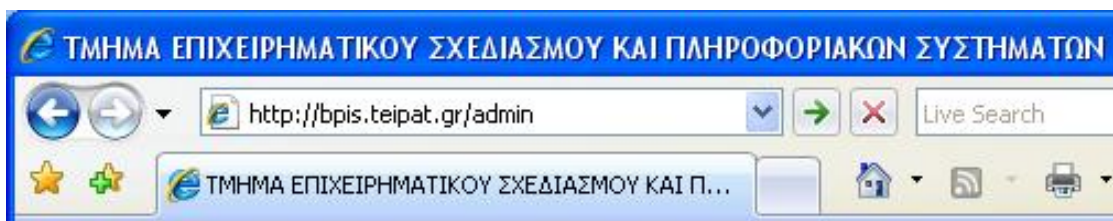
- **Content Manager** (Διαχειριστής Περιεχομένου). Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να τροποποιήσετε το HTML περιεχόμενο.
- **FAQs** (Συχνές ερωτήσεις). Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να τροποποιήσετε το τμήμα συχνών ερωτήσεων της ιστοσελίδας σας.
- **Calendar** (Ημερολόγιο). Σας επιτρέπει να προσθέσετε συμβάντα για τους πελάτες (φοιτητές) που βλέπουν την ιστοσελίδα σας.
- **Forms** (Φόρμες). Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε φόρμες επικοινωνίας.
- **Statistics** (Στατιστικά). Μπορείτε να δείτε τα στατιστικά της ιστοσελίδας σας.
- **Security** (Ασφάλεια). Μπορείτε να διαμορφώσετε την ασφάλεια της ιστοσελίδας σας.
- **Settings** (Λειτουργίες). Μπορείτε να διαμορφώσετε τις κύριες λειτουργίες της ιστοσελίδας σας.
- **Languages** (Γλώσσες). Μπορείτε να διαμορφώσετε τις γλώσσες που είναι διαθέσιμες για το περιεχόμενο της ιστοσελίδας σας.
- **Newsletter** (Δελτίο Οργανώσεως). Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε όγκο ηλεκτρονικής αλληλογραφίας για τους πελάτες σας (φοιτητές).
- **Website Wizard** (Οδηγός της Ιστοσελίδας). Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε την ιστοσελίδα σας μέσα από έτοιμα πρότυπα με δειγματικό περιεχόμενο.



Εικόνα 1

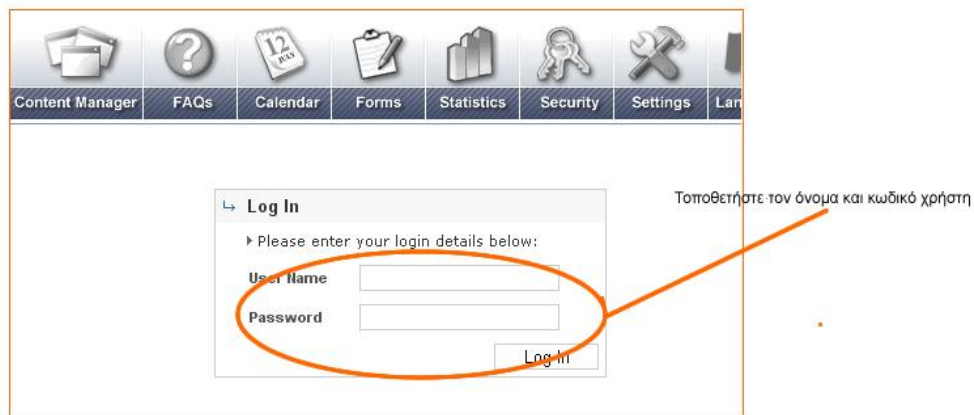
2.2. Πώς μπορείτε να εισέλθετε στο σύστημα.

- Εκκινήστε έναν από τους φυλλομετρητές Ιστού - *Web explorer* σας (Internet Explorer ή κάποιον άλλο) και, στη μπάρα των διευθύνσεων (address bar), πληκτρολογήστε: <http://bpis.teipat.gr/admin>



Εικόνα 2

- Πατήστε **Enter** και θα εμφανιστεί το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου σας (βλέπε εικόνα 2).
- Τοποθετήστε το όνομα και κωδικό χρήστη (username, password) και πατήστε **Log in** ή **Enter**.



Εικόνα 3

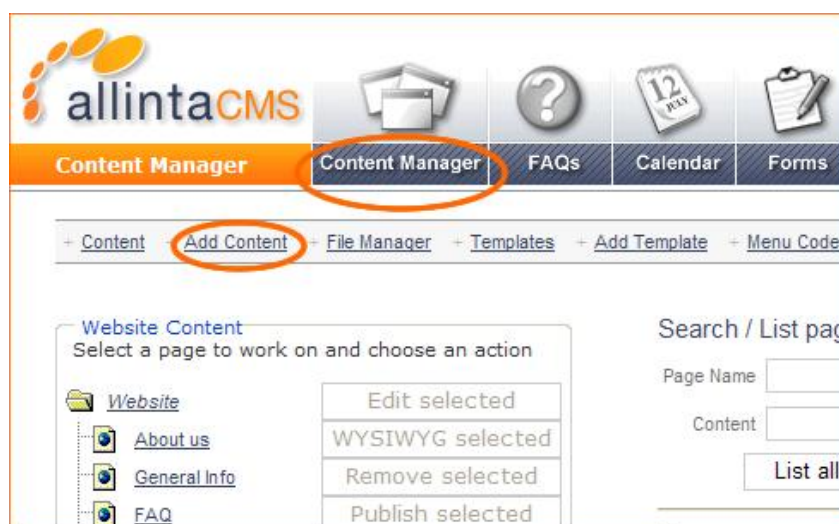
Δημιουργήστε και διαχειριστείτε το περιεχόμενο της ιστοσελίδας σας.

Εάν είστε εξοικειωμένος με έναν επεξεργαστή εγγράφου (π.χ. Microsoft Word), θα μπορείτε εύκολα να κτίσετε την ιστοσελίδα σας.

2.3.1.Εισάγετε σελίδα περιεχομένου (*Adding a content page*).

1. Κάντε εισδοχή στο σύστημα διαχείρισης.

2. Επιλέξτε την υπερ-σύνδεση **Content Manager** που βρίσκεται στην αρχή του οριζόντιου μενού. Η περιοχή **Content Manager** σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τις σελίδες και τα αρχεία που θα περιέχει η ιστοσελίδα σας.
3. Για να αρχίσετε να προσθέτετε σελίδες περιεχομένου, κάντε κλικ στην υπερ-σύνδεση **Add Content** (βλέπε εικόνα 4).



Εικόνα 4

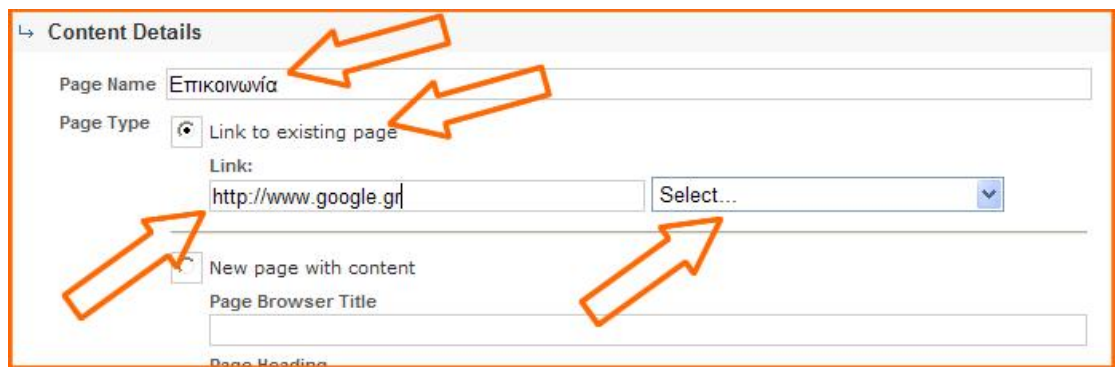
4. Εισάγετε το όνομα της σελίδας στο πεδίο **Page Name**. Αυτό το όνομα θα εμφανίζεται με το μενού σας καθώς θα συνδέεται στη νέα σας σελίδα.
5. Στην επιλογή Page Type μπορείτε να επιλέξετε το είδος της σελίδας σας. Υπάρχουν δύο διαθέσιμες επιλογές που μπορείτε να επιλέξετε:

- **Link to existing page.** Η επιλογή αυτή σας επιτρέπει να συνδέσετε την σελίδα σας με μια υπάρχουσα σελίδα του συστήματός σας ή με μια εξωτερική ιστοσελίδα.

Για να δημιουργήσετε σελίδα η οποία θα συνδέεται με μια υπάρχουσα, κάντε κλικ στο κουμπί επιλογής, και επιλέξτε την υπάρχουσα σελίδα της επιλογής σας.

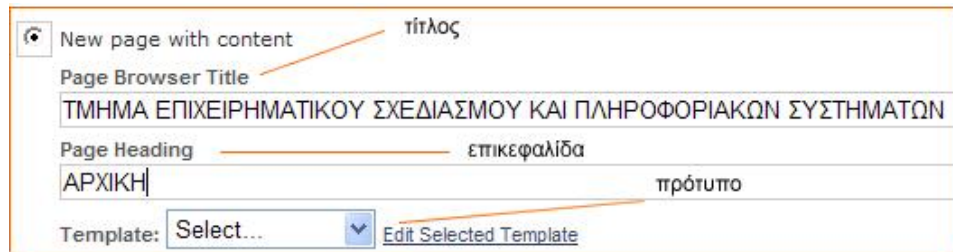
Μπορείτε επίσης να συνδέσετε τη σελίδα σας με μια εξωτερική σελίδα πληκτρολογώντας τη διεύθυνσή της στο κουτί με τη λεζάντα Link, π.χ. <http://www.google.gr>.

Σημείωση: Είναι σημαντικό ότι πρέπει να συμπεριληφθεί το 'http://'.



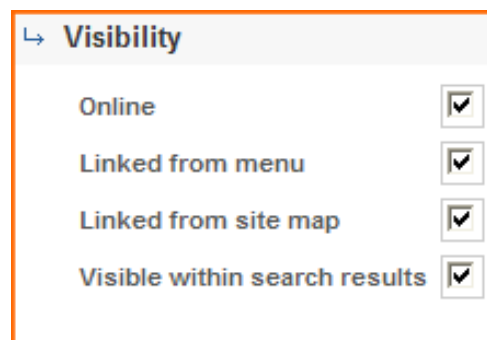
Εικόνα 5

- **New Page with Content.** Στην επιλογή αυτή μπορείτε να δημιουργήσετε νέα σελίδα με βάση ένα πρότυπο. Μπορείτε να συμπεριλάβετε τον τίτλο, την επικεφαλίδα, το πρότυπο, το περιεχόμενο και άλλα χαρακτηριστικά της νέας σας σελίδας.
6. Αρχίστε να προσθέτετε περιεχόμενο στη νέα σας σελίδα, αρχίζοντας από τον τίτλο της. Ο τίτλος θα αναγράφεται στην αριστερή πάνω γωνία του φυλλομετρητή Ιστού (Web Browser). Η επιλογή αυτή παρουσιάζεται με τη λεζάντα **Page Browser Title**.
 7. Εισάγετε την επικεφαλίδα της σελίδας σας στο κουτί με όνομα **Page heading**. Η επικεφαλίδα αυτή θα είναι η βασική επικεφαλίδα πάνω από το περιεχόμενό σας.
 8. Μπορείτε να επιλέξετε το πρότυπο μέσα από την επιλογή **templates**. Έχετε στη διάθεσή σας δύο είδη προτύπων:
 - **Articlelist.asp:** με αυτή την επιλογή η σελίδα σας θα συνοδεύεται από άλλες υποσελίδες.
 - **Article.asp:** με αυτήν την επιλογή η σελίδα σας θα εμφανίζει το περιεχόμενο.



Εικόνα 6

9. Στην περιοχή Content μπορείτε να προσθέσετε το περιεχόμενο της σελίδας με HTML κώδικα.
10. Επίσης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή WYSIWYG πατώντας την επιλογή **WYSIWYG HTML Editor**. Εκτενής περιγραφή του επεξεργαστή βρίσκεται στην παράγραφο WYSIWYG Editor (επεξεργαστής).
11. Εάν είστε ευχαριστημένοι με το περιεχόμενο που ετοιμάσατε για να προσθέσετε στη σελίδα σας, μπορείτε να προχωρήσετε με την προβολή της σελίδας. Υπάρχουν τέσσερις επιλογές που μπορείτε να επιλέξετε.
 - **Online:** επιλέγοντας τη σελίδα σας να είναι online επιτρέπετε στους χρήστες να βλέπουν τη σελίδα και το περιεχόμενό της, ενώ στην περίπτωση που απενεργοποιήσετε την επιλογή αυτή θα είναι αδύνατο οι χρήστες να βλέπουν τη σελίδα.
 - **Linked from Menu:** με την επιλογή αυτή η σελίδα σας θα εμφανίζεται στο μενού της ιστοσελίδας.
 - **Linked from site map:** οι χρήστες θα μπορούν να βλέπουν τη σελίδα σας από το site map, στην περίπτωση που δεν είναι ενεργοποιημένη αυτή η επιλογή δεν θα εμφανίζεται η σελίδα στο site map.
 - **Visible within search results:** επιλέγοντας αυτή την επιλογή η σελίδα σας θα εμφανίζεται στην αναζήτηση αποτελεσμάτων (Search Results), ενώ με την επιλογή απενεργοποιημένη η σελίδα σας θα είναι κρυφή (hidden) και δεν θα εμφανίζεται στους χρήστες σας.



Εικόνα 7

12. Στη συνέχεια, μέσα από την επιλογή **Content Location** μπορείτε να επιλέξετε την περιοχή όπου θα εμφανίζεται το περιεχόμενό σας που έχετε ήδη επεξεργαστεί.
13. Το τελευταίο βήμα είναι να εισάγετε τις μετα-ετικέτες (**Meta-Tags**). Οι μετα-ετικέτες είναι λέξεις - κλειδιά που δίνουν τη σημασία της σελίδας σας. Είναι ένας εύκολος τρόπος να σας εντοπίσουν οι μηχανές αναζήτησης (π.χ., www.Google.com). Υπάρχουν δυο διαθέσιμα είδη από μετα-ετικέτες για να χρησιμοποιήσετε, τα οποία είναι προαιρετικά:

- **Keywords:** Μπορείτε να προσθέσετε λέξεις - κλειδιά που θα καθιστούσαν εύκολη την αναζήτηση από τις μηχανές αναζήτησης.
- **Description:** Μπορείτε να εισάγετε μια σύντομη περιγραφή της σελίδας σας.

Τώρα μπορείτε να πατήσετε το κουμπί **Add** για να δημιουργήσετε την καινούργια σελίδα σας.

2.3.2. Τροποποίηση περιεχομένου (Editing Content).

1. Για να τροποποιήσετε το περιεχόμενο μιας από τις ιστοσελίδες, μεταβείτε στο σύστημα διαχείρισης περιεχομένου.
2. Κάνετε κλικ στο **Content Manager** (Διαχείριση περιεχομένου) από το κύριο οριζόντιο μενού που βρίσκεται κοντά στην κορυφή της σελίδας.
3. Στα αριστερά της σελίδας θα εντοπίσετε τις σελίδες περιεχομένου της ιστοσελίδας σας που εκτίθενται ως κάθετη μορφή αρχείου· αυτό είναι το δένδρο-διάγραμμα της σελίδας σας.
4. Κάντε κλικ στο **Edit Selected** (τροποποίηση επιλεγμένων). Θα εντοπίσετε αυτό το κουμπί το οποίο ενεργοποιείται από μόνο του αφού έχετε επιλέξει μια από τις ιστοσελίδες που βρίσκονται στο δένδρο-διάγραμμα.
5. Μπορείτε τώρα να ξεκινήσετε να διαφοροποιείτε το νέο περιεχόμενό σας από την ιστοσελίδα σας. Σ' αυτό το στάδιο μπορεί να είναι χρήσιμο να συμβουλευτείτε τα βήματα 3 έως 13 από το τμήμα **Εισαγωγή σελίδας περιεχομένου** (*Adding a content page*) αυτού του εγχειριδίου χρήσης που βρίσκεται πιο πάνω.
6. Όταν θα είστε ικανοποιημένοι με το νέο σας περιεχόμενο, κάνετε κλικ στο **Update** (Ανανέωση) για να ανανεώσετε την ιστοσελίδα σας. Διαφορετικά, μπορείτε να κάνετε κλικ στο **Cancel** (Ακύρωση) για να τερματίσετε την τροποποίηση του περιεχομένου της ιστοσελίδας σας, αφήνοντας την ιστοσελίδα σας όπως ήταν.

2.3.3. Εμφάνιση περιεχομένου (Previewing content).

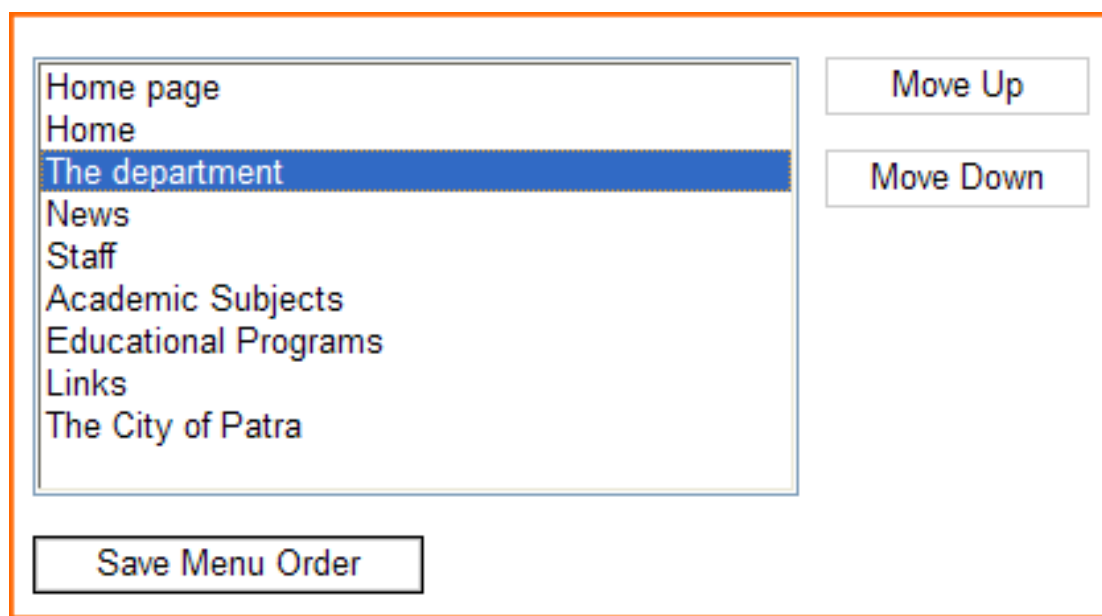
1. Σε οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να εμφανίσετε το περιεχόμενο το οποίο δημιουργείτε στις ιστοσελίδες σας σε κώδικα HTML.
Για να εμφανίσετε μια από τις ιστοσελίδες σας κάνετε κλικ στο Content Manager (Διαχείριση Περιεχομένου) που βρίσκεται στο κύριο οριζόντιο μενού.
2. Επιλέξτε την ιστοσελίδα που θέλετε να εμφανίσετε επιλέγοντάς το εικονίδιο από το δένδρο-διάγραμμα.
3. Κάνετε κλικ στο κουμπί Preview Selected (Εμφάνιση επιλεγμένων). Θα αντιληφθείτε ότι αυτό το κουμπί ενεργοποιείται από μόνο του αφού έχετε επιλέξει μία από τις ιστοσελίδες σας που βρίσκονται στο δένδρο-διάγραμμα ιστοσελίδων.
Θα πρέπει να αντιληφθείτε ότι η ιστοσελίδα σας εμφανίζεται σε ένα pop-up παράθυρο φυλλομετρητή (browser).
Σημείωση: Βεβαιωθείτε ότι έχετε ενεργοποιήσει τα παράθυρα pop-up ώστε να εμφανίζονται στον φυλλομετρητή (browser) σας.

Αφού έχετε εμφανίσει το περιεχόμενο της ιστοσελίδας σας, μπορείτε να κλείσετε το παράθυρο εμφάνισης και να συνεχίσετε την τροποποίηση του περιεχομένου, ή να δημοσιεύσετε την ιστοσελίδα σας, αποθηκεύοντας όλες τις αλλαγές και

δημοσιεύοντας την καινούρια / αναβαθμισμένη ιστοσελίδα σας ζωντανά στο Διαδίκτυο.

2.3.4.Ρύθμιση προτεραιότητας εμφάνισης των μενού (Order menu items).

1. Σε οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να ρυθμίσετε τη σειρά προτεραιότητας του μενού σας, το οποίο δημιουργήθηκε στις ιστοσελίδες σας σε κώδικα HTML. Για να τροποποιήσετε το μενού κάνετε κλικ στο **Content Manager** (Διαχείριση περιεχομένου) στο οριζόντιο κύριο μενού.
2. Επιλέξτε το κουμπί **Order menu items**.
3. Η οθόνη του μενού ρύθμισης θα εμφανιστεί περιλαμβάνοντας το μενού αντικειμένων, καταγραμμένα σε μια περιοχή κειμένου. Επιλέξτε το όνομα του μενού που επιθυμείτε να ρυθμίσετε και κάνετε κλικ στο **Move up** (Μετακίνηση προς τα πάνω) και/ή στο **Move Down** (Μετακίνηση προς τα κάτω) για να καθορίσετε τη σειρά με την οποία θέλετε να εμφανίζεται το μενού στην ιστοσελίδα σας. Μετακινώντας μια σελίδα στην κορυφή αυτής της λίστας θα έχει ως αποτέλεσμα η σελίδα να εμφανίζεται στην αρχή του μενού.
4. Όταν είστε ικανοποιημένοι με τις επιλογές σας, κάνετε κλικ στο **Save Menu Order**, για να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σας.



Εικόνα 8

2.3.5.Δημοσίευση περιεχομένου (Publishing content).

1. Η οθόνη **Διαχείρισης Περιεχομένου** (Content Manager) θα εμφανίσει τον αριθμό των μη δημοσιευμένων ιστοσελίδων. Κάνοντας κλικ στο **View unpublished items**, θα εμφανιστεί μια λίστα από μη δημοσιευμένες ιστοσελίδες.

2. Θα εντοπίσετε τώρα μια λίστα από τις ιστοσελίδες και μια μικρή φόρμα αναζήτησης, που σας επιτρέπει να αναζητήσετε μια συγκεκριμένη ιστοσελίδα μέσω δύο τύπων ερωτημάτων:
 - **Όνομα Σελίδας (Page Name)**
Μπορείτε να αναζητήσετε ιστοσελίδες των οποίων ο τίτλος περιλαμβάνει τις έννοιες που εισήχθησαν στην περιοχή εισαγωγής κειμένου περιεχομένου (Content). Εισάγετε μια έννοια, όπως για παράδειγμα 'my page' («Η σελίδα μου») και πατήστε **Search** (αναζήτηση).
 - **Περιεχόμενο (Content)**
Μπορείτε να αναζητήσετε για ιστοσελίδες που να περιλαμβάνουν περιεχόμενο το οποίο να αντιστοιχεί στις έννοιες που καταχωρήσατε στην περιοχή εισαγωγής κειμένου περιεχομένου (content). Εισάγετε μια έννοια αναζήτησης, όπως για παράδειγμα 'This is some of my page content' («Αυτό είναι ένα μέρος του περιεχομένου της σελίδας μου») και κάνετε κλικ στο **Search** (Αναζήτηση).
3. Μπορείτε να τροποποιήσετε (**edit**), να αφαιρέσετε (**remove**) ή να δημοσιεύσετε (**publish**) την ιστοσελίδα κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο κουμπί. Μπορείτε ακόμη να εντοπίσετε εδώ δύο άλλες έννοιες σχετικά με την ιστοσελίδα σας:
 - **Συνδεδεμένη (Online)**
Αν η σελίδα σας είναι συνδεδεμένη, θα είναι διαθέσιμη για τους χρήστες να την επισκεφθούν μέσω του φυλλομετρητή Διαδικτύου τους (Internet browser), όταν η ιστοσελίδα δημοσιευτεί. Αυτή η ρύθμιση επιλέγεται στις ρυθμίσεις ορατότητας κατά τη δημιουργία ή τροποποίηση της σελίδας, προτού δημοσιευθεί και μπορεί να διαφοροποιηθεί σε οποιαδήποτε στιγμή επιλέγοντας **edit** (επεξεργασία).
 - **Μετά τη δημοσίευση (Published)**
Αν η σελίδα σας δημοσιευθεί και τεθεί σε διαθεσιμότητα, οι χρήστες θα μπορούν να την επισκεφθούν μέσω του φυλλομετρητή Διαδικτύου τους (Internet browser).
4. Όταν θα είστε ικανοποιημένοι με την ιστοσελίδα σας, κάνετε κλικ στο **Publish** (δημοσίευση). Τώρα η ιστοσελίδα σας διατίθεται ζωντανά στο Διαδίκτυο (Internet).

Σημείωση: Σε οποιαδήποτε στιγμή, μπορείτε να απενεργοποιήσετε μια δημοσιευμένη σελίδα κάνοντας επεξεργασία της σελίδας και αναβαθμίζοντάς την χωρίς αλλαγές. Ακόμα κι αν δεν έχουν γίνει αλλαγές, η σελίδα σας δεν θα δημοσιευτεί πλέον. Μπορείτε να δημοσιεύσετε και πάλι μια σελίδα σε οποιαδήποτε στιγμή, επαναλαμβάνοντας τα βήματα αυτού του τμήματος του εγχειριδίου χρήσης και περαιτέρω να την απενεργοποιήσετε ακολουθώντας αυτή τη σημείωση.

2.3.6. Αφαίρεση περιεχομένου (Removing content).

1. Επιλέξτε το **Content Manager** (Διαχείριση περιεχομένου) στο κύριο οριζόντιο μενού.
2. Επιλέξτε τη σελίδα που επιθυμείτε να αφαιρέσετε από το δένδρο-διάγραμμα και επιλέξτε το κουμπί **Remove Selected** (Αφαίρεση επιλεγμένων). Επιλέξτε **OK** για να επικυρώσετε την επιθυμία σας να αφαιρέσετε το περιεχόμενο.
3. Θα αντιληφθείτε τώρα ότι το δένδρο-διάγραμμα έχει αναβαθμιστεί από μόνο του και δεν περιέχει πλέον την ιστοσελίδα που έχετε αφαιρέσει.

Σημαντικό: Αφού έχετε αφαιρέσει την ιστοσελίδα, δεν θα έχετε πλέον τη δυνατότητα πρόσβασης στο περιεχόμενό της.

2.3.7.Επαναφορά/Αναδημοσίευση εκδόσεων περιεχομένου (Restoring/Republishing content versions).

Το σύστημα διαχείρισης περιεχομένου περιλαμβάνει ένα σύστημα εκδόσεων περιεχομένου που σας επιτρέπει να παρακολουθήσετε και να διαχειριστείτε εκδόσεις αρχείων.

1. Για να εμφανίσετε το ιστορικό ενός συγκεκριμένου αρχείου, θα χρειαστεί να **επεξεργαστείτε (Edit)** τη σελίδα.
2. Μεταφερθείτε στο τέλος της σθόνης όπου βρίσκεται το τμήμα **Ιστορικό Αρχείου (Document History)**.
Σημείωση: Αν οι προηγούμενες αλλαγές δεν έχουν γίνει σ' αυτή την ιστοσελίδα, δεν θα δείτε αυτό το τμήμα (αφού ένα αρχείο που δεν έχει υποστεί αλλαγές δεν έχει ιστορικό).
3. Καθώς βρίσκεστε στο τμήμα **Ιστορικό Αρχείου (Document History)**, όπου θα εντοπίσετε μια λίστα αλλαγών, που να περιλαμβάνει:
 - **Αλλαγή ημερομηνίας (Change Date)**
 - **Η αλλαγή έγινε από (Changed By)** - ο Διαχειριστής που έκανε την αλλαγή
 - **Δημοσιεύτηκε (Published)** - σημάδι ορθού ή λάθους για την κατάσταση δημοσίευσης της σελίδας
 - **Ημερομηνία Δημοσίευσης (Published Date)**
 - **Η δημοσίευση έγινε από (Published by):** όνομα του διαχειριστή που δημοσίευσε τη σελίδα

Document History					
Change Date	Changed By	Published	Published Date	Published By	
7/6/2008, 11:49:01 μμ	mkotsinos	Yes	7/6/2008, 11:49:02 μμ	mkotsinos	View Restore Publish
7/6/2008, 7:38:32 μμ	mkotsinos	Yes	7/6/2008, 7:38:32 μμ	mkotsinos	View Restore Publish
6/6/2008, 7:38:34 μμ	mkotsinos	Yes	6/6/2008, 7:38:35 μμ	mkotsinos	View Restore Publish

Εικόνα 9

4. Δίπλα στις ειδικές λεπτομέρειες των αλλαγών, θα εντοπίσετε ακόμη τρεις συνδέσμους εντολών, με τα ονόματα **View** (Προβολή), **Restore** (Επαναφορά) και **Publish** (Δημοσίευση). Αυτές οι λειτουργίες περιγράφονται ως εξής:

2.3.7.1.Προβολή έκδοσης περιεχομένου (View content version).

1. Μπορείτε να εμφανίσετε μια προηγούμενη έκδοση του περιεχομένου σε οποιαδήποτε στιγμή επιλέγοντας το σύνδεσμο **View** (Προβολή) που αντιστοιχεί στην έκδοση της σελίδας που επιθυμείτε να προβάλετε.
2. Θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο το οποίο θα περιλαμβάνει το περιεχόμενο που θέλετε να αναθεωρήσετε, όπως ήταν σ' αυτή την έκδοση.

2.3.7.2.Επαναφορά έκδοσης περιεχομένου (Restore content version).

1. Μπορείτε σε οποιαδήποτε στιγμή να επαναφέρετε το περιεχόμενό σας από τις προηγούμενες εκδόσεις περιεχομένου των ιστοσελίδων σας, επιλέγοντας το σύνδεσμο **Restore** (Επαναφορά).
2. Επαναφέροντας μια σελίδα θα γίνει και πάλι επεξεργάσιμη αυτή η έκδοση περιεχομένου.

***Σημείωση:** Επαναφέροντας το περιεχόμενο θα αντικαταστήσετε την τρέχουσα επεξεργάσιμη αντιγραφή περιεχομένου με την προηγούμενη. Αν επαναφέρετε μια προηγούμενη σελίδα, το περιεχόμενό σας θα επανέλθει στην έκδοση που επιλέχθηκε νωρίτερα.*

3. Οι αλλαγές θα γίνουν ορατές αμέσως.

***Σημείωση:** Επαναφέροντας μια έκδοση περιεχομένου δεν δημοσιεύεται το περιεχόμενο. Θα πρέπει να επιλέξετε να δημοσιεύσετε το αρχείο προτού γίνει και πάλι εμφανίσιμο στην ιστοσελίδα σας.*


2.3.7.3.Δημοσίευση έκδοσης περιεχομένου (Publish content version).

1. Για να δημοσιεύσετε μια προηγούμενη έκδοση περιεχομένου, κάνετε κλικ στο **Publish** (δημοσίευση) για την αντίστοιχη έκδοση περιεχομένου που χρειάζεστε.
2. Δημοσιεύοντας μια έκδοση περιεχομένου την καθιστάτε ορατή.

2.4. Επεξεργαστής WYSIWYG (Editor).

Με τον επεξεργαστή **What You See Is What You Get** (Αυτό που βλέπεις είναι αυτό που παίρνεις) μπορείτε να δημιουργήσετε και να τροποποιήσετε τον κώδικα HTML της σελίδας σας, βλέποντας το περιεχόμενό σας όπως θα εμφανίζεται στον φυλλομετρητή Ιστού (browser).

Επιλέγοντας την υπερ-σύνδεση **WYSIWYG HTML Editor** θα παρουσιαστεί ένα pop-up παράθυρο με το οποίο θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή. Μπορείτε επίσης από την κύρια σελίδα να επιλέξετε **Content Manager** και στο πλαίσιο website content να επιλέξετε τη σελίδα που θα τροποποιήσετε και να πατήσετε το **WYSIWYG selected**.

- Μπορείτε να προσθέσετε περιεχόμενο για την ιστοσελίδα σας και να το βλέπετε όπως θα είναι δημοσιευμένο για τους πελάτες σας χωρίς να προσθέσετε κώδικα HTML.
- Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε και να δείτε τον κώδικά σας πατώντας το κουμπί HTML  που βρίσκεται στο δεξιό άκρο της δεύτερης γραμμής του μενού σας. Θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο όπου θα μπορείτε να γράψετε HTML κώδικα με όλες τις HTML ετικέτες (tags).
- Μπορείτε να προσθέσετε, να τροποποιήσετε και να αφαιρέσετε περιεχόμενο για τη σελίδα σας. Αυτό μπορείτε να το πετύχετε εύκολα και απλά χρησιμοποιώντας τα κουμπιά του μενού που βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραθύρου σας.

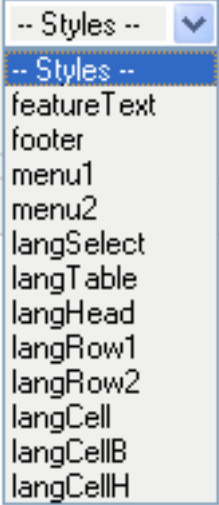
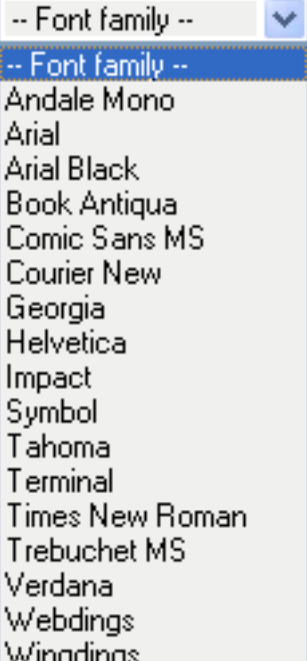
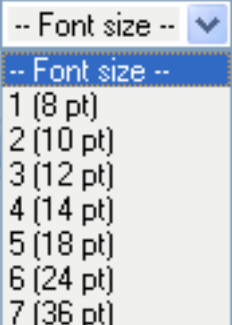

Σημείωση: Δείτε πιο κάτω όλα τα κουμπιά του μενού με τις λειτουργίες του κάθε κουμπιού ξεχωριστά








Εικόνα 10

• Πρώτη γραμμή του Μενού (Menu Level / Row One).








B	Bold text style.	Έντονη γραφή κειμένου.
<i>I</i>	<i>Italic text style.</i>	<i>Πλάγια γραφή κειμένου.</i>
<u>U</u>	<u>Underline text style.</u>	<u>Υπογράμμιση κειμένου.</u>
ABC	Strikethrough text style.	Διαγραφή κειμένου
≡ (left)	Align left.	Στοίχιση αριστερά.
≡ (center)	Align center.	Στοίχιση στο κέντρο.
≡ (right)	Align right.	Στοίχιση δεξιά.
≡ (full)	Align full.	Πλήρης στοίχιση.












	<p>The styles drop down box contains a list of all CSS (Cascading Style Sheet) Styles defined. Select some text or an item and choose a style to apply. This box will change the styles shown depending on the template that is loaded.</p> <p>Note: It is possible to limit the WYSIWYG editor to only show styles defined in the style sheet, preventing the use of fonts, font sizes and bold/italic.</p>	<p>Τα είδη CSS στυλ που παρέχονται δίνονται σε μια λίστα. Εισάγετε στυλ επιλέγοντας το περιεχόμενο και το στυλ που θέλετε.</p> <p>Σημείωση: Έχετε τη δυνατότητα να περιορίσετε τον επεξεργαστή WYSIWYG ώστε να δείχνει μόνο τα στυλ CSS που επιλέγετε, εκτός από το μέγεθος χαρακτήρων, την έντονη και πλάγια γραμμή.</p>
	<p>The font drop down box allows you to specify the font for any selected text.</p>	<p>Μπορείτε να επιλέξετε τη γραμματοσειρά της επιλογής σας.</p>
	<p>The font size drop down changes the size of text. Select some text and select a font size from the drop down.</p>	<p>Μπορείτε να επιλέξετε το μέγεθος των χαρακτήρων σας.</p>
	<p>Select text color.</p>	<p>Επιλογή χρώματος γραμματοσειράς.</p>

• Δεύτερη γραμμή του μενού (Menu Level/Row Two).

	Unordered list/bullet list.	Λίστα Κουκκίδων.
	Ordered list/numbered list.	Λίστα Αρίθμησης.
	Outdent/ decrease indentation.	Εξοχή.
	Indent/increase indentation.	Εισοχή.
	Undo the last operation.	Αναίρεση.
	Redo the last operation.	Ακύρωση Αναίρεσης.
	Insert a new link- please see the Insert a link section.	Εισαγωγή νέου υπερ-συνδέσμου - βλέπε παράγραφο Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου .
	Unlinks the current selection/removes all selected links.	Αναίρεση υπερ-συνδέσμου / αφαίρεση όλων των επιλεγμένων υπερ-συνδέσμων.
	Insert a new anchor	Εισαγωγή Άγκυρας.
	Insert a new image - please see the Insert an image section.	Εισαγωγή νέας εικόνας - βλέπε παράγραφο Εισαγωγής νέας εικόνας .
	Cleanup code / Removes unwanted formatting.	Καθαρισμός κώδικα / Αφαιρεί την ανεπιθύμητη μορφοποίηση.
	Shows the help window.	Παρουσιάζει παράθυρο βοήθειας.
	Opens HTML source code editor.	Ανοίγει τον επεξεργαστή HTML κώδικα.

• Τρίτη γραμμή του μενού (Menu Level/Row Three).

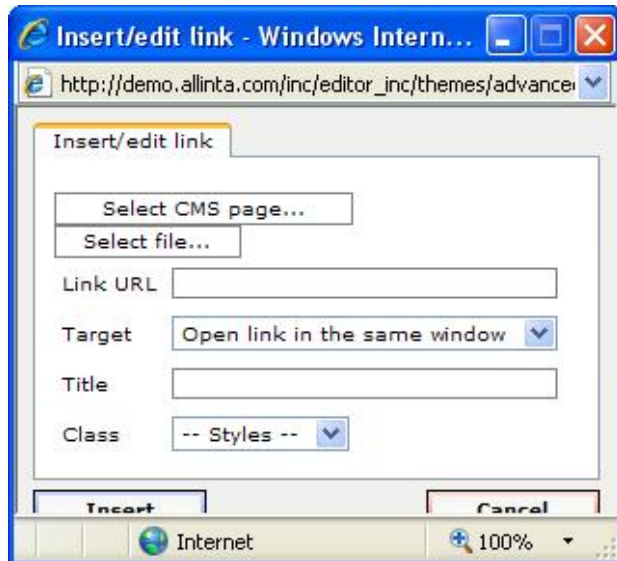
	Inserts a new 2x2 table at the current location.	Εισάγετε νέο πίνακα 2 x 2 στην τρέχουσα τοποθεσία.
	Table row properties.	Ιδιότητες γραμμών του Πίνακα.
	Table cell properties.	Ιδιότητες κελιών του Πίνακα.
	Adds a row above the current one.	Προσθέστε μια γραμμή πάνω από την τρέχουσα.
	Adds a row under the current one.	Προσθέστε μια γραμμή κάτω από την τρέχουσα.
	Removes the row.	Αφαιρέστε μια γραμμή.
	Adds a column before the current one.	Προσθέστε μια στήλη πριν την τρέχουσα.

	Adds a column after the current one.	Προσθέστε μια στήλη μετά από την τρέχουσα.
	Removes the current column.	Αφαιρέστε την τρέχουσα στήλη.
	Split table cells.	Διασπάστε τα κελιά του Πίνακα.
	Merge table cells.	Συγχωνεύστε τα κελιά του Πίνακα.
	Insert / edit Flash Movie.	Εισάγετε / επεξεργασθείτε ταινία Flash.
	Inserts a new horizontal ruler.	Εισάγετε ένα οριζόντιο κανόνα.
	Removes formatting from the selection.	Αφαιρέστε την μορφοποίηση από την επιλογή.
	Toggle guidelines / invisible elements.	Εισάγετε βοηθητικές γραμμές
	Makes the selection to be subscript.	Υποβιάστε χαρακτήρες (δείκτες)
	Makes the selection to be superscripted.	Ανεβάστε χαρακτήρες (εκθέτες)
	Insert custom character.	Εισάγετε χαρακτήρες.

2.4.1.Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου (Insert a link).

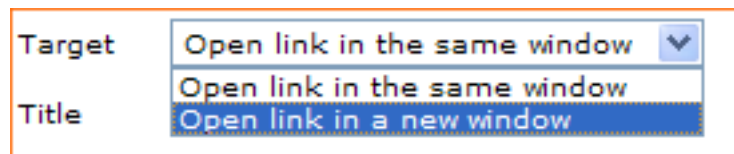
Μέσα από τον επεξεργαστή WYSIWYG μπορείτε να προσθέσετε υπερ-συνδέσμους οποιαδήποτε στιγμή.

1. Μαρκάρετε την περιοχή που θέλετε να κάνετε την υπερ-σύνδεση και πατήστε το κουμπί της υπερ-σύνδεσης (Insert a new link) που βρίσκεται στη δεύτερη γραμμή του μενού.
2. Θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο που ονομάζεται Insert a new link



Εικόνα 11

3. Στην περιοχή **Link URL** βάζετε τη σελίδα όπου θα σας μεταφέρει ο υπερ-σύνδεσμος ή εναλλακτικά μέσα από το **Select CMS page...** ή **Select file...** επιλέγετε τη σελίδα ή το αρχείο σας.
4. Μετά επιλέξτε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να μεταφέρεστε στη νέα σελίδα μέσα από το **Target**. Υπάρχουν δύο επιλογές:
 - **Open link in the same window**, άνοιξε την υπερ-σύνδεση στο ίδιο παράθυρο, και
 - **Open link in a new window**, άνοιξε την υπερ-σύνδεση σε νέο παράθυρο.




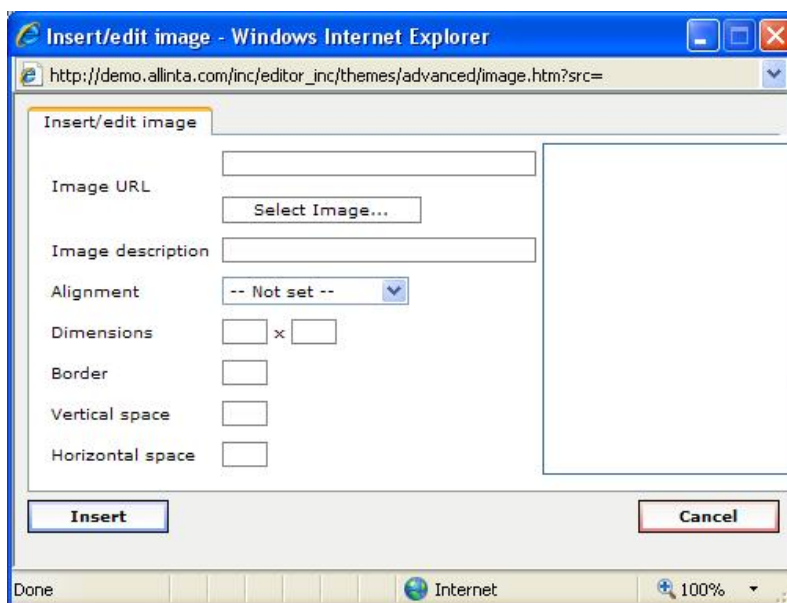
Εικόνα 12

5. Τέλος, βάλτε τον τίτλο σας στο πεδίο **Title**, ο τίτλος αυτός θα εμφανίζεται όταν ένας χρήστης σύρει το ποντίκι του πάνω από τον υπερ-σύνδεσμο.
6. Εάν είστε ικανοποιημένος από την εργασία σας πατήστε το κουμπί **Insert** για να προστεθεί η υπερ-σύνδεσή σας, διαφορετικά πατήστε **Cancel**.
7. Μετά από την προσθήκη της υπερ-σύνδεσης μεταφέρεστε στο γνωστό παράθυρο του WYSIWYG editor σας. Πατώντας το **Update** ενημερώνονται οι αλλαγές που κάνατε, και πατώντας το **Update and publish**, οι αλλαγές ενημερώνονται και δημοσιεύονται.

2.4.2.Εισαγωγή νέας εικόνας (Insert an image).

Μπορείτε επίσης να εισάγετε εικόνες στο HTML περιεχόμενο.

1. Μπορείτε να προσθέσετε εικόνα στο περιεχόμενο της σελίδας σας, επιλέγοντας την περιοχή όπου θα εμφανίζεται η εικόνα, και πατώντας το κουμπί **Insert/edit image** .
2. Ένα νέο παράθυρο θα εμφανιστεί στην οθόνη του υπολογιστή σας (βλέπε εικόνα 13).



Εικόνα 13

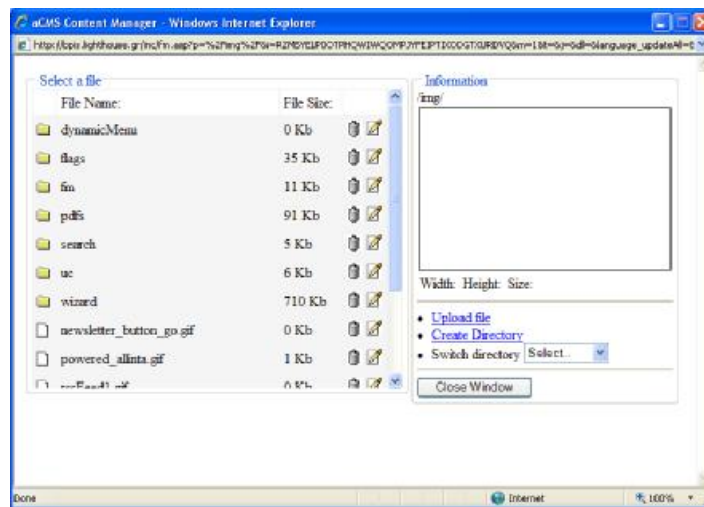
3. Με την επιλογή **Select Image** μπορείτε είτε να ανεβάσετε νέα εικόνα στον Server σας χρησιμοποιώντας τον **File Manager** είτε να χρησιμοποιήσετε μια υπάρχουσα.
4. Στην επιλογή **Insert a description**, μπορείτε να προσθέσετε σύντομη περιγραφή της εικόνας σας (Μπορεί η εικόνα να μην εμφανιστεί λόγω ασυμβατότητας και έτσι ο χρήστης θα βλέπει την περιγραφή).
5. Με την επιλογή **Alignment** μπορείτε να στοιχίσετε την εικόνα σας. Προσφέρονται οι εξής επιλογές:

-- Not set --	Baseline	Βασική γραμμή
-- Not set --	Top	Κορυφή
Baseline	Middle	Μέση
Top	Bottom	Κατώτατο σημείο
Middle	Text top	Κορυφή κειμένου
Bottom	Absolute Middle	Απόλυτη μέση
TextTop	Absolute Bottom	Απόλυτο κατώτατο σημείο
Absolute Middle	Left	Αριστερά
Absolute Bottom	Right	Δεξιά
Left		
Right		

6. Στην επιλογή **Dimensions** εισάγετε τις διαστάσεις που θα έχει η εικόνα που προσθέσατε.
7. Συνεχίζοντας ορίστε το περίγραμμα της εικόνας σας (οι τιμές που μπορείτε να εισάγετε είναι από το 0-10 με την τιμή 0 να ορίζεται χωρίς περίγραμμα, 1 το πιο λεπτό και 10 το πιο παχύ).
8. Εισάγετε την απόσταση που θα έχει κενό γύρω από την εικόνα σας, χρησιμοποιώντας το **vertical space** για την κάθετη απόσταση και **horizontal space** για την οριζόντια απόσταση.
9. Εάν είστε ευχαριστημένος με την δουλειά σας πατήστε το κουμπί **Insert** και μετά κάντε **Update** το περιεχόμενό σας.

2.5.1.Ανεβάστε και διαχειριστείτε τα αρχεία σας (Uploading and managing files).

1. Μπορείτε μέσα από τον διαχειριστή αρχείων **File Manager** να ανεβάσετε και να διαχειριστείτε εύκολα τα αρχεία σας.
2. Για να μεταβείτε στην περιοχή διαχείρισης αρχείων, κάντε κλικ από το κυρίως μενού στον **Content Manager** και στη συνέχεια στον υπερ-σύνδεσμο **File Manager**.
3. Μπορείτε να αρχίσετε τη διαδικασία διαχείρισης αρχείων κάνοντας κλικ στον υπερ-σύνδεσμο **Launch File manager**.
4. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο στο οποίο θα μπορείτε να διαχειριστείτε, ανεβάσετε καθώς επίσης να εμφανίσετε όλα τα αρχεία που βρίσκονται στην ιστοσελίδα σας.
5. Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να εξέλθετε από αυτήν την περιοχή κάνοντας κλικ στο κουμπί **Close Window**.



Εικόνα 14

2.5.2.Εξερευνώντας τον διαχειριστή αρχείου.

1. Μπορείτε να εμφανίσετε τα αποθηκευμένο περιεχόμενο όπου βρίσκεται στον διακομιστή (Server) σας μέσα από το αριστερό παράθυρο με ονομασία **Select File**. Η διάταξη που εμφανίζονται τα αρχεία σας είναι της μορφής δέντρου όπως και στο λειτουργικό σύστημα Windows. Κάνοντας κλικ σε ένα φάκελο μπορείτε να βλέπετε τα αρχεία και τους υπο-φακέλους που βρίσκονται μέσα σε αυτό.
2. Για να επιστρέψετε πίσω, πατήστε απλά το φάκελο που περιέχει ένα κάθετο βελάκι προς τα πάνω, ο φάκελος αυτός βρίσκεται στο άνω αριστερό άκρο του παραθύρου σας.
3. Μπορείτε επίσης να προβάλετε το περιεχόμενο ενός αρχείου, κάνοντας κλικ στο αρχείο και το περιεχόμενο του θα εμφανιστεί στο δεξιό παράθυρο με ονομασία **Information**.

Εάν το αρχείο δεν είναι εικόνα, θα εμφανιστεί μόνο το μέγεθος του αρχείου με το λογότυπο της μορφής του.

2.5.3. Δημιουργώντας καταλόγους (Creating directories).

1. Μέσα από το διαχειριστή αρχείων (File manager), μπορείτε να δημιουργήσετε τους φακέλους και καταλόγους σας αποθηκευοντάς τους στον διακομιστή (Server). Εξερευνώντας τον κατάλογο μπορείτε να επιλέξετε την περιοχή όπου θέλετε να δημιουργήσετε τους φακέλους σας.
2. Βρίσκοντας την τοποθεσία που θέλετε, μπορείτε να προσθέσετε καταλόγους και φακέλους κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο **Create Directory**, ο οποίος βρίσκεται στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης στην περιοχή **Information**.
3. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο.
4. Προσθέστε το όνομα του καταλόγου σας στο πεδίο **directory Name**.
5. Κάνοντας κλικ στο κουμπί **create** θα δημιουργηθεί ο νέος σας κατάλογος.

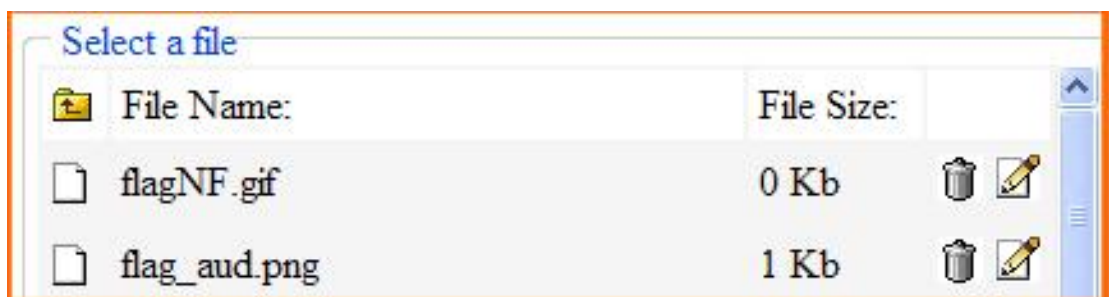
2.5.4. Ανεβάζοντας αρχεία (Uploading files).

1. Επιλέξτε την περιοχή όπου θέλετε να ανεβάσετε τα αρχεία σας.
2. Κάντε κλικ στον υπερ-σύνδεσμο Upload File όπου βρίσκεται στην περιοχή Information, στο αριστερό κάτω μέρος του παραθύρου σας.
3. Θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο.
4. Επιλέγοντας **Browse** θα σας παρέχεται η δυνατότητα να επιλέξετε το αρχείο σας μέσα από το σκληρό δίσκο σας ή άλλη συσκευή αποθήκευσης.
5. Πατώντας το κουμπί **Upload File** μπορείτε να ανεβάσετε το αρχείο σας.

2.5.5. Αφαιρέστε και μετονομάστε τα αρχεία σας (Removing and renaming files).

Μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή να αφαιρέσετε και να μετονομάσετε τα αρχεία σας.

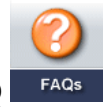
1. Επιλέξτε το αρχείο μέσα από την περιοχή **Select File**, που βρίσκεται στην αριστερή γωνία του παραθύρου σας.
2. Στην δεξιά άκρη του αρχείου βρίσκονται δυο εικονίδια.
3. Με τον κάδο απορριμμάτων μπορείτε να αφαιρέσετε αρχεία.
4. Και με το εικονίδιο που έχει ένα μολύβι πάνω σε χαρτί μπορείτε να μετονομάσετε το αρχείο σας.



2.6.Συχνές ερωτήσεις στην ιστοσελίδα σας (Website FAQ's).

Το Σύστημα Διαχείρισης περιεχομένου περιέχει διαχειριστή συχνών ερωτήσεων (FAQ management) όπου μπορείτε να εισάγετε τμήμα συχνών ερωτήσεων στην ιστοσελίδα σας.

1. Για να εισέλθετε στον διαχειριστή συχνών ερωτήσεων, εισέλθετε στο σύστημα διαχείρισης περιεχομένου.



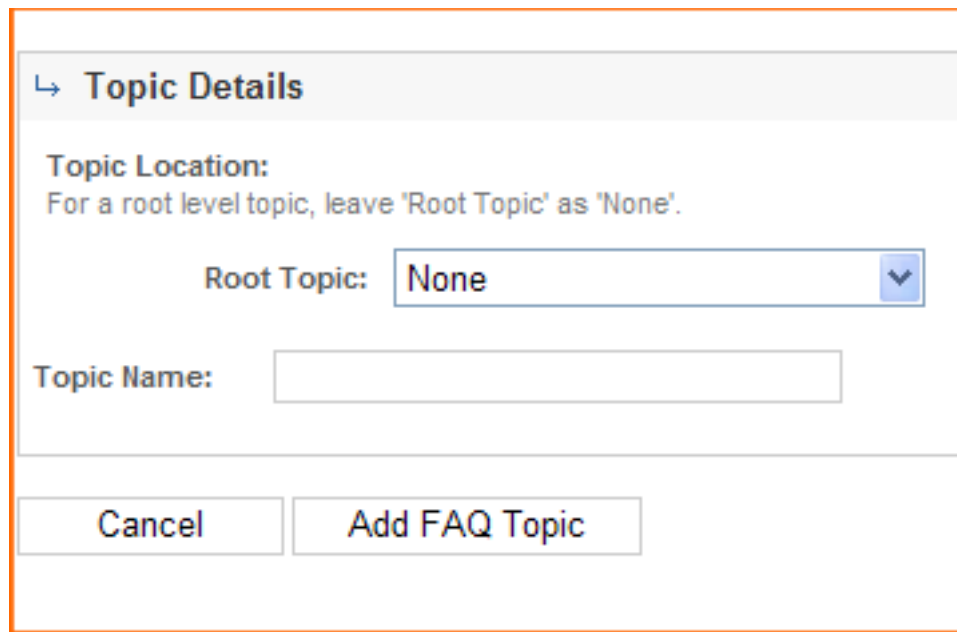
2. Κάντε κλικ στο εικονίδιο FAQ που βρίσκεται στο οριζόντιο μενού.
3. Έτσι εμφανίζεται στην οθόνη σας το τμήμα συχνών ερωτήσεων, με ένα οριζόντιο μενού που περιέχει τέσσερις υπερ-συνδέσμους.

2.6.1.Θέματα Συχνών Ερωτήσεων (FAQ Topics).

1. Το τμήμα θεμάτων Συχνών Ερωτήσεων σας επιτρέπει να προσθέσετε και να τροποποιήσετε τα θέματα Συχνών Ερωτήσεων.
2. Βασίζεται πάνω στην ιεραρχική λογική όπου μπορείτε να έχετε ένα κυρίως θέμα και κάτω από αυτό να υπάρχουν υπο-θέματα.
3. Έχετε τη δυνατότητα να εισέλθετε σε τρία θέματα Συχνών Ερωτήσεων στην ιστοσελίδα σας.
4. Αφού είστε ευχαριστημένοι με τα διαθέσιμα θέματα, έχετε τη δυνατότητα να αρχίσετε να εισάγετε στις εγγραφές Συχνών Ερωτήσεων που σχετίζονται με το κάθε θέμα.

2.6.2.Προσθέστε Θέματα Συχνών Ερωτήσεων (Add FAQ Topics).

1. Μπορείτε να προσθέσετε θέματα συχνών ερωτήσεων με το πάτημα του υπερ-συνδέσμου **Add FAQ Topic**, που βρίσκεται στο οριζόντιο υπο-μενού που βρίσκεται κοντά στο άνω αριστερό άκρο της σελίδας.



Εικόνα 15

2. Έπειτα, μέσω της οθόνης **Add FAQ Topic**, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ένα θέμα για το οποίο ήδη υπήρχαν εγγραφές, ή να εισάγετε ένα καινούριο, οπότε αφήνετε αυτή την επιλογή κενή.
3. Όταν θα έχετε ολοκληρώσει τις επιλογές του θέματός σας, σας δίνεται η δυνατότητα να καθορίσετε ένα όνομα για το θέμα Συχνών Ερωτήσεων σας και ακολούθως κάνετε κλικ στο **Add FAQ Topic**.

2.6.3. Συχνές Ερωτήσεις (FAQ).


1. Οι Συχνές Ερωτήσεις είναι η αρχική σελίδα του τμήματος Συχνών Ερωτήσεων. Αν δεν υπάρχουν Συχνές Ερωτήσεις, αυτή η σελίδα θα εμφανίζεται κενή. Οι υφιστάμενες συχνές ερωτήσεις θα εμφανίζονται εδώ, όπως καθορίζονται από το θέμα, και σας επιτρέπουν να αναβαθμίσετε ή να αφαιρέσετε μια συγκεκριμένη εγγραφή κάνοντας κλικ στο κουμπί **Edit** (επεξεργασία) ή **Remove** (αφαίρεση) που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης που αντιστοιχεί στην εγγραφή Συχνών Ερωτήσεων.
2. Οι εγγραφές που είναι ορατές στην ιστοσελίδα σας θα υπογραμμίζονται ως εγκεκριμένες. Αυτές μπορούν να αναβαθμιστούν τροποποιώντας την ερώτηση που κάνατε και υπογραμμίζοντάς την ως εγκεκριμένη.

2.6.3.1. Προσθήκη Συχνών Ερωτήσεων (Add FAQ).

1. Μπορείτε να προσθέσετε ένα θέμα Συχνών Ερωτήσεων FAQ κάνοντας κλικ στον σύνδεσμο **Add FAQ Topic** στο οριζόντιο υπο-μενού που βρίσκεται κοντά στο πάνω αριστερό άκρο της σελίδας.
2. Μέσω της οθόνης **Add FAQ** έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε τη δομή του θέματος Συχνών Ερωτήσεων όπου θα τοποθετηθεί η νέα εγγραφή Συχνών Ερωτήσεων που προσθέσατε.
3. Αφού επιλέξετε τη δομή του θέματος, μπορείτε να εισάγετε στο σύστημα την ερώτηση. Το κουτί checkbox **FAQ Approved** (η συχνή ερώτηση προστέθηκε) σας επιτρέπει να επιλέξετε αν η συχνή ερώτηση θα εμφανίζεται ή όχι στους χρήστες της ιστοσελίδας σας. Αν δεν επιθυμείτε να έχετε εγγραφές που θα εμφανίζονται ζωντανά στην ιστοσελίδα σας, απλά αφήστε το checkbox κενό.
4. Ακολούθως, εισάγετε τη Συχνή Ερώτηση FAQ στην περιοχή κειμένου που παρέχεται κάτω από τη Συχνή ερώτηση FAQ. Καθώς επιλέγετε έναν τίτλο για το Θέμα Συχνών Ερωτήσεων (FAQ Topic), θα παρουσιάζεται στους χρήστες μια λίστα Συχνών Ερωτήσεων FAQ που είναι σχετικές με το επιλεγόμενο θέμα.
5. Εισάγετε την απάντηση για τη συγκεκριμένη ερώτηση FAQ στην περιοχή κειμένου που παρέχεται κάτω από την ερώτηση. Οι χρήστες που επιλέγουν να εμφανίσουν την ερώτηση FAQ θα τους εμφανίζεται η αντίστοιχη απάντηση.
6. Τέλος, μπορείτε να εισάγετε έναν μετρητή των προβολών από τους χρήστες. Κάθε φορά που ένας χρήστης εμφανίζει μια συγκεκριμένη ερώτηση, ο μετρητής θα αυξάνεται, έτσι ώστε να σας παρέχει μια γενική ιδέα σχετικά με τις απορίες που έχουν οι χρήστες για την ιστοσελίδα.
7. Όταν θα είστε ευχαριστημένοι με την εισαγωγή Συχνών Ερωτήσεων FAQ, επιλέξτε **Add FAQ** για να προσθέσετε την Ερώτηση FAQ στο σύστημα.

2.6.3.2.Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου από μια σελίδα περιεχομένου (Insert a link).

Μέσα από τον επεξεργαστή WYSIWYG μπορείτε να προσθέσετε υπερ-συνδέσμους οποιαδήποτε στιγμή.

- Τροποποιήστε το περιεχόμενο με τον **WYSIWYG editor**
- Μαρκάρετε το κείμενο που θέλετε να κάνετε τη σύνδεση.
- Κάντε κλικ στο κουμπί **insert link** 
- Κάντε κλικ στο κουμπί **Select CMS page**.
- Από το πεδίο **Select an Auto page**, επιλέξτε το όνομα της φόρμας σας.
- Κάντε κλικ στο κουμπί **Select page**.
- Κάντε κλικ στο κουμπί **Insert**.
- Και στη συνέχεια κάντε κλικ στο κουμπί **Update και Publish** για να ενημερώσετε και να δημοσιεύσετε τις αλλαγές που κάνατε.

2.7.Γεγονότα Ημερολογίου (Calendar events).

Το σύστημα διαχείρισης περιεχομένου περιλαμβάνει λειτουργικές δυνατότητες ημερολογίου που παρέχουν μια λίστα από επερχόμενα γεγονότα τα οποία θα εμφανίζονται.

1. Για να μεταβείτε στο μενού **Ημερολόγιο (Calendar)**, εισέλθετε στο σύστημα διαχείρισης περιεχομένου.
2. Κάνετε κλικ στο σύνδεσμο **Ημερολόγιο (Calendar)** στην κύρια οριζόντια γραμμή μενού, που βρίσκεται κοντά στην κορυφή της σελίδας.
3. Θα εντοπίσετε εκεί το τμήμα **Ημερολόγιο (Calendar)** το οποίο θα εμφανίζεται στην οθόνη, παρέχοντας δύο επιλογές στην οριζόντια γραμμή μενού Ημερολογίου.

2.7.1.Ημερολόγιο (Calendar).

1. Το **Ημερολόγιο (Calendar)** είναι η αρχική σελίδα του τμήματος **Ημερολόγιο (Calendar)**. Αλλιώς, μπορείτε να μεταβείτε στη σελίδα κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο **Ημερολόγιο (Calendar)** στην κύρια οριζόντια γραμμή μενού που βρίσκεται κοντά στην κορυφή της σελίδας.

Θα εντοπίσετε εκεί ένα μεγάλο Ημερολόγιο (Calendar) που βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης, όπου στην κορυφή του ημερολογίου θα βρίσκεται ο μήνας και το έτος και από κάτω θα βρείτε τις μέρες, μορφοποιημένο στο συνηθισμένο στυλ ημερολογίου.

Η τρέχουσα μέρα θα πρέπει να είναι υπογραμμισμένη σ' αυτό το τμήμα.

2. Μπορείτε να μεταφέρεστε από τους προηγούμενους στους τρέχοντες ή στους επόμενους μήνες επιλέγοντας την κατάλληλη γραμμή (όμοια με τα σύμβολα “≤” και “≥”) προς τα αριστερά (για να πάτε πίσω) ή προς τα δεξιά (για να πάτε μπροστά) της γραμμής έτους και μήνα στην κορυφή του ημερολογίου.

Αλλιώς, μπορείτε να πάτε στο κάτω μέρος της σελίδας και να επιλέξετε τον κατάλληλο μήνα και χρόνο από τα πεδία αναζήτησης και να κάνετε κλικ στο μενού **View** (Εμφάνιση) για να εμφανίσετε τον αντίστοιχο μήνα.

Κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο **View current month** (Εμφάνισε τον τρέχοντα μήνα) στο κάτω μέρος της σελίδας επιστρέφετε στον τρέχοντα μήνα.

2.7.1.1.Προσθήκη Γεγονότος Ημερολογίου (Add calendar event).

1. Μπορείτε να προσθέσετε ένα **Γεγονός Ημερολογίου (calendar event)** είτε ακολουθώντας διαδοχικά τις ημερομηνίες και κάνοντας κλικ στον αντίστοιχο αριθμό της μέρας στην οποία επιθυμείτε να προσθέσετε το γεγονός, είτε κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο **Add calendar event** (Προσθήκη Γεγονότος Ημερολογίου) στο κύριο οριζόντιο μενού που βρίσκεται κοντά στην κορυφή της σελίδας.
2. Έπειτα, μέσω της οθόνης **Add calendar event** (Προσθήκη Γεγονότος Ημερολογίου) έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το μικρό εικονίδιο του Ημερολογίου που βρίσκεται στην κορυφή αυτής της σελίδας, την **Ημερομηνία του Γεγονότος (event date)**, ούτως ώστε να επιλέξετε την ημερομηνία του γεγονότος από το μικρό pop-up παράθυρο του ημερολογίου.

3. Καθώς είστε στην οθόνη Προσθήκη Γεγονότος Ημερολογίου μπορείτε να επιλέξετε το μενού **Start time** (Έναρξη χρόνου) του γεγονότος σας, το συγκεκριμένο χρόνο στον οποίο αρχίζει το γεγονός σας. Επιλέξτε το Ράδιο Πλήκτρο **Start time** (Έναρξη Χρόνου Έναρξης) (το μικρό κυκλικό κουμπί στη φόρμα που σας επιτρέπει να υπογραμμίσετε μια συγκεκριμένη επιλογή) το οποίο θα ενεργοποιήσει την επιλογή σε ώρες και λεπτά. Επιλέξτε την κατάλληλη ώρα έναρξης (σε 24-ωρο) και λεπτά από τα κουτιά κύλισης (μικρά κουτιά κειμένου με ένα βέλος στη δεξιά πλευρά) στα αριστερά του Ράδιο Πλήκτρου **Start time** (Έναρξη χρόνου).
4. Διαφορετικά, μπορείτε να ενεργοποιήσετε το Ράδιο Πλήκτρο **No Start Time** (Μη έναρξη χρόνου) αν το γεγονός σας δεν έχει χρόνο έναρξης.
5. Αν το γεγονός σας έχει συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, μπορείτε να το εισάγετε σε λεπτά από την επιλογή εισαγωγής **Event Duration** (Διάρκεια Γεγονότος) από το κατάλληλο κουμπί εισαγωγής. Αυτό θα εμφανιστεί στο **Ημερολόγιο** (Calendar) ανάλογα με την ημερομηνία του γεγονότος όπως αυτή καθορίστηκε στα βήματα 1 και 2.
6. Τέλος, μπορείτε να εισάγετε μια περιγραφή του γεγονότος σας από την περιοχή κειμένου **Event Description** (Περιγραφή Γεγονότος). Η περιγραφή σας θα πρέπει να αποτελεί ένα κείμενο με νόημα που θα περιγράφει το γεγονός. Για να ολοκληρώσετε το γεγονός σας και να το προσθέσετε στο σύστημα κάνετε κλικ στο **Add calendar event** (Προσθήκη Γεγονότος Ημερολογίου) που βρίσκεται στο κάτω μέρος της σελίδας. Διαφορετικά μπορείτε να ακυρώσετε την προσθήκη του γεγονότος ημερολογίου σας σε οποιαδήποτε στιγμή κάνοντας κλικ στην επιλογή **Cancel** (Ακύρωση).
7. Μπορείτε τώρα να κάνετε κλικ στο μενού **Ημερολόγιο (Calendar)** για να επιστρέψετε στην κύρια οθόνη **Ημερολόγιο (Calendar)** και να εμφανίσετε το νέο γεγονός που καταχωρήσατε.
8. Θα πρέπει να αντιληφθείτε ότι το όνομα του γεγονότος στην αντίστοιχη μέρα του ημερολογίου εμφανίζεται ως ένας σύνδεσμος κάτω από την αριθμητική ημερομηνία. Κάνετε κλικ στο σύνδεσμο που αντιστοιχεί στο όνομα του γεγονότος ημερολογίου σας και θα αντιληφθείτε ότι ένα pop-up παράθυρο εμφανίζεται στην οθόνη, το οποίο εμφανίζεται στην οθόνη και περιέχει πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο γεγονός, που περιλαμβάνουν την περιγραφή, τη διάρκεια γεγονότος (αν υπάρχει), το χρόνο έναρξης (αν υπάρχει) κτλ.
9. Μέσω αυτής της pop-up οθόνης, μπορείτε ακόμη να **προσθέσετε (add)** επιπρόσθετα γεγονότα, να **διαμορφώσετε (edit)** ή να **διαγράψετε (delete)** το τρέχον γεγονός.
10. Κάνετε κλικ στην επιλογή Κλείσιμο παραθύρου για να κλείσετε το pop-up παράθυρο **Calendar events** (Γεγονότα Ημερολογίου) και να επιστρέψετε στο **Ημερολόγιο (Calendar)**.

2.7.1.2.Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου (Insert a link).

Μέσα από τον επεξεργαστή WYSIWYG μπορείτε να προσθέσετε υπερ-συνδέσμους οποιαδήποτε στιγμή.

1. Μαρκάρετε την περιοχή που θέλετε να κάνετε την υπερ-σύνδεση, και πατήστε το κουμπί της υπερ-σύνδεσης (Insert a new link) που βρίσκεται στη δεύτερη γραμμή του μενού.
2. Θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο που ονομάζεται Insert a new link.
3. Στην περιοχή **Link URL** βάζετε τη σελίδα όπου θα σας μεταφέρει ο υπερ-σύνδεσμος ή εναλλακτικά μέσα από το **Select CMS page...** ή **Select file...** επιλέγετε τη σελίδα ή το αρχείο σας.
4. Μετά επιλέξτε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να μεταφέρεστε στη νέα σελίδα μέσα από το **Target**. Υπάρχουν δυο επιλογές:
 - **Open link in the same window**, άνοιξε την υπερ-σύνδεση στο ίδιο παράθυρο, και
 - **Open link in a new window**, άνοιξε την υπερ-σύνδεση σε νέο παράθυρο.
 - Τέλος, βάλτε τον τίτλο σας στο πεδίο **Title**, ο τίτλος αυτός θα εμφανίζεται όταν ένας χρήστης σύρει το ποντίκι του πάνω από τον υπερ-σύνδεσμο.
 - Εάν είστε ικανοποιημένος από την εργασία σας πατήστε το κουμπί **Insert** για να προστεθεί η υπερ-σύνδεσή σας, διαφορετικά πατήστε **Cancel**.
 - Μετά από την προσθήκη της υπερ-σύνδεσης μεταφέρεστε στο γνωστό παράθυρο του WYSIWYG editor, πατώντας το **Update** ενημερώνονται οι αλλαγές που κάνατε και πατώντας το **Update and publish** οι αλλαγές ενημερώνονται και δημοσιεύονται.

2.8.Φόρμες (Forms).

Στην περιοχή **Forms** επιτρέπεται η προσθήκη και τροποποίηση φορμών.



Μπορείτε να εισέλθετε στο διαχειριστή φορμών πατώντας την υπερ-σύνδεση **Forms**.

2.8.1.Προσθήκη Φόρμας (Add Form).

- Μπορείτε να αρχίσετε να κτίζετε τις φόρμες σας πατώντας τον υπερ-σύνδεσμο **Add Form**.
- Για να προσθέσετε ένα στοιχείο στη φόρμα πατήστε **add new item** και επιλέξτε το είδος του στοιχείου που θέλετε να εισάγετε. Υπάρχουν διάφορες επιλογές οι οποίες παρουσιάζονται στον πιο κάτω πίνακα.

	Text Field	Πεδίο κειμένου
	Text Field - Large	Πεδίο κειμένου μεγάλο
	Text Field - Email	Πεδίο κειμένου ηλεκτρονικής αλληλογραφίας
	Text Field - Number	Πεδίο κειμένου για αριθμούς
	Radio Button	Ράδιο Πλήκτρο
	Checkbox	Πλαίσιο Ελέγχου
	Select Menu	Μενού επιλογής
	Date Field	Πεδίο ημερομηνίας
	Time Field	Πεδίο χρόνου
	Cancel Button	Κουμπί ακύρωσης
	Submit Button	Κουμπί υποβολής

- Στο πεδίο **Field Name** μπορείτε να ονομάσετε το στοιχείο σας και στο πεδίο **Field Value** μπορείτε να προσθέσετε την τιμή του.
- Εάν το στοιχείο σας θέλετε να είναι υποχρεωτικό βάλτε ένα \surd στο πεδίο **Field Required**.
- Τα στοιχεία αυτά προσθέτονται στην φόρμα πατώντας το κουμπί **add item** και εμφανίζονται στο δεξιά πλαίσιο.

Στη συνέχεια πρέπει να προσθέσετε τα στοιχεία της φόρμας σας μέσα από το πλαίσιο **Form Options** (βλέπε την εικόνα που ακολουθεί).

Εικόνα 16

Πατώντας το κουμπί **Save Form** μπορείτε να σώσετε τη φόρμα που είδη δημιουργήσατε.

2.8.2. Τροποποιείτε / αφαιρέστε τις Φόρμες (Edit Forms).

Για να τροποποιήσετε μια φόρμα πρέπει να μεταφερθείτε στον υπερ-σύνδεσμο **Edit Form** που βρίσκεται κάτω από το κυρίως μενού. Μέσα από την επιλογή αυτή μπορείτε να εμφανίσετε όλες τις φόρμες που έχουν κτιστεί προηγουμένως για την ιστοσελίδα σας.

- Με την επιλογή **Edit** μπορείτε να τροποποιήσετε μια υπάρχουσα φόρμα.
- Με την επιλογή **Remove** μπορείτε να αφαιρέσετε μια φόρμα.

2.8.3. Χρησιμοποιήστε τον Οδηγό Φορμών (Form Wizard).

Μέσα από τον **Οδηγό Φορμών** μπορείτε εύκολα να κατασκευάσετε και να τροποποιήσετε Φόρμες.

1. Μετά την είσοδό σας στον οδηγό Form Wizard, θα εμφανιστεί στην οθόνη σας ένα pop-up παράθυρο όπου σας παρέχονται τρεις έτοιμες επιλογές για δημιουργία φορμών.


Μπορείτε να επιλέξετε μια από αυτές, όπως παρουσιάζονται πιο κάτω.

- **Contact Form:** Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή αυτή για να δημιουργήσετε φόρμες επικοινωνίας.
- **Enquiry Form:** Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε φόρμες όπου οι χρήστες μπορούν να σας εμπλουτίσουν με στοιχεία για να προσφέρεται καλύτερα προϊόντα και υπηρεσίες.

- **Feedback Form:** Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε φόρμες με τις οποίες οι χρήστες θα σας αφήνουν θετικά / αρνητικά σχόλια για τα προϊόντα σας και τις υπηρεσίες σας.

2.8.4.Συνδεθείτε με την Φόρμα σας μέσα από το περιεχόμενο.

Χρησιμοποιήστε τον **WYSIWYG editor** για να συνδέσετε εύκολα τη φόρμα σας.

- Τροποποιήστε το περιεχόμενο με τον **WYSIWYG editor**
- Μαρκάρετε το κείμενο που θέλετε να κάνετε τη σύνδεση.
- Κάντε κλικ στο κουμπί **insert link** 
- Κάντε κλικ στο κουμπί **Select CMS page**.
- Από το πεδίο **Select an Auto page**, επιλέξτε το όνομα της φόρμας σας.
- Κάντε κλικ στο κουμπί **Select page**.
- Κάντε κλικ στο κουμπί **Insert**.
- Και στη συνέχεια κάντε κλικ στο κουμπί **Update** και **Publish** για να ενημερώσετε και να δημοσιεύσετε τις αλλαγές που κάνατε.

2.9.Ασφάλεια (Security).

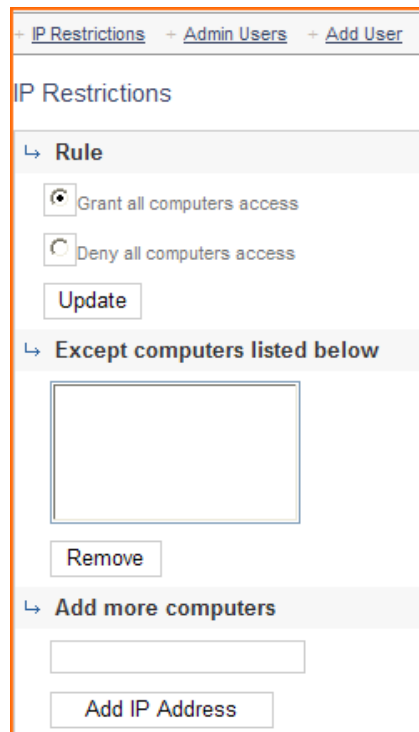
Στην περιοχή **Ασφάλεια** μπορείτε να ορίσετε ποιος μπορεί να έχει πρόσβαση στο σύστημά σας. Το CMS σας προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας χρηστών με επίπεδα ασφαλείας, καθώς επίσης και περιορισμούς σε IP address.

2.9.1.Περιορισμοί IP (IP Restrictions).

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το IP Restrictions για να κάνετε πιο ασφαλή την ιστοσελίδα σας.



1. Από το κυρίως μενού επιλέξτε **Security** και μετά IP Restrictions. Μπορείτε να προσθέσετε κανόνες για την είσοδο των χρηστών στο σύστημά σας, Έχετε μεταξύ δυο επιλογών:
 - **Grant all computers access**: με την επιλογή αυτή μπορείτε να επιτρέψετε την πρόσβαση στο σύστημά σας σε όλους τους υπολογιστές που έχουν αυθεντικό όνομα χρήστη και κωδικό. Στην επιλογή **Add more computers** μπορείτε να εισάγετε τις IP διευθύνσεις που θα εξαιρέσετε από αυτόν τον κανόνα, οι IP διευθύνσεις θα εμφανίζονται στο πιο πάνω πλαίσιο με ονομασία **Expect computers listed below**.
 - **Deny all computers access**: με την επιλογή αυτή μπορείτε να αποτρέψετε την πρόσβαση στο σύστημά σας σε όλους τους υπολογιστές εκτός από αυτούς που έχουν αυθεντικό όνομα χρήστη και κωδικό. Στην επιλογή **Add more computers** μπορείτε να εισάγετε τις IP διευθύνσεις που θα εξαιρέσετε από αυτόν τον κανόνα, οι IP διευθύνσεις θα εμφανίζονται στο πιο πάνω πλαίσιο με ονομασία **Expect computers listed below**.



Εικόνα 17

2.9.2.Χρήστες Διαχείρισης (Admin Users).

Μέσα από αυτήν την περιοχή μπορείτε προσφέρετε ασφάλεια στο σύστημά σας, δημιουργώντας χρήστες με περιορισμένες λειτουργίες στο σύστημα: πρόσβαση σε μία, δύο ή και περισσότερες περιοχές στο σύστημα.

2.9.2.1.Προσθέστε Χρήστη (Add User)

1. Για να προσθέσετε χρήστες πατήστε την υπερ-σύνδεση **Add user** από το μενού.
2. Προσθέστε Όνομα χρήστη και κωδικό χρήστη επιβεβαιώνοντας τον κωδικό για δεύτερη φορά.
3. Στη συνέχεια μέσα από την επιλογή **Permissions** μπορείτε να ορίσετε τα δικαιώματα του χρήστη που παρουσιάζονται στο πιο κάτω πίνακα.

Content Edit	Τροποποίηση περιεχομένου
Content Publish	Δημοσίευση περιεχομένου
Edit Templates	Τροποποίηση προτύπων
FAQs	Συχνές Ερωτήσεις
Calendar	Ημερολόγιο
Forms	Φόρμες
Statistics	Στατιστικά
Admin Security	Ασφάλεια
Settings	Λειτουργίες
Languages	Γλώσσες
News	Δελτίο οργανώσεως
Wizard	Οδηγός

4. Πατώντας την επιλογή **Add User** μπορείτε να προσθέσετε χρήστη.

2.9.2.2.Τροποποιήστε / αφαιρέστε ένα Χρήστη

- Επιλέγοντας την υπερ-σύνδεση **Admin User** έχετε τη δυνατότητα να δείτε όλους τους χρήστες του συστήματός σας.

να

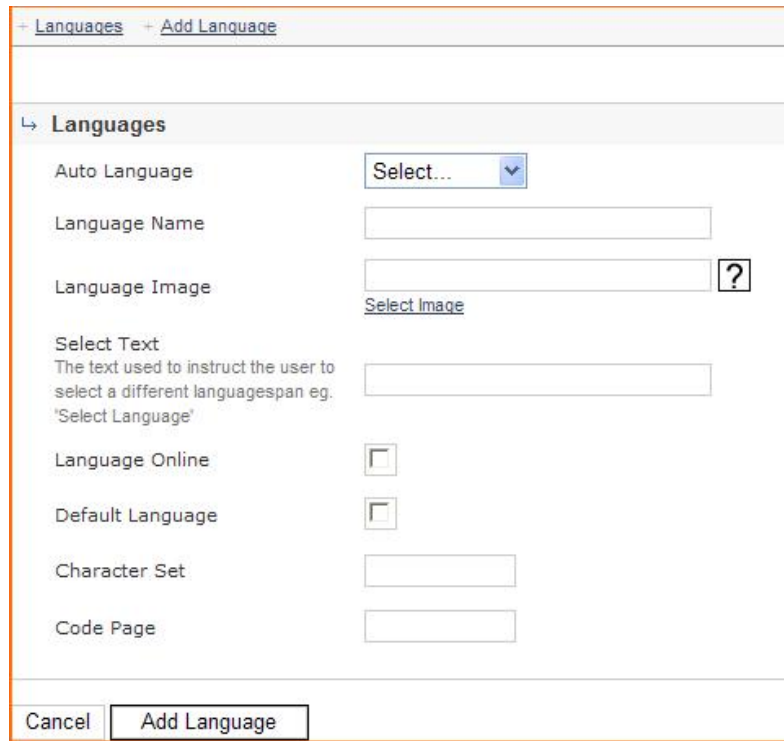
- Επιλέγοντας το κουμπί **Edit** που βρίσκεται στην αριστερή κάτω γωνία του πίνακα κάθε χρήστη μπορείτε να τροποποιήσετε τα δικαιώματα του κάθε χρήστη.
- Επιλέγοντας το κουμπί **Remove** που επίσης βρίσκεται στην αριστερή κάτω γωνία του πίνακα κάθε χρήστη μπορείτε να αφαιρέσετε τον χρήστη.

2.10.Γλώσσες (Languages).

Η περιοχή **Languages** σας επιτρέπει να ενσωματώσετε οποιαδήποτε γλώσσα στο περιεχόμενο της σελίδας σας. Μπορείτε να ενσωματώσετε όσες γλώσσες επιθυμείτε. Για να εισέλθετε στην περιοχή αυτή από το κυρίως μενού επιλέξτε **Languages**.

2.10.1.Προσθήκη Γλώσσας (Add Language).

1. Μπορείτε να εισέλθετε στην περιοχή **Προσθήκη Γλώσσας** κάνοντας κλικ στην υπερ-σύνδεση **Add Language**.
2. Στην επιλογή **Auto Language** υπάρχουν έτοιμες επιλογές από τις πιο δημοφιλείς γλώσσες για να επιλέξετε.
3. Εάν επιλέξετε μια γλώσσα από αυτές το μόνο που απομένει είναι να επιλέξετε το κείμενο που θα εμφανίζεται στον χρήστη όταν θα θέλει να αλλάξει γλώσσα στην ιστοσελίδα σας.
4. Πατήστε την επιλογή **Add Language** για να προσθέσετε τη γλώσσα.



The screenshot shows a web application interface for adding a language. At the top, there are two tabs: '+ Languages' and '+ Add Language'. Below the tabs is a section header 'Languages'. The form contains several fields: 'Auto Language' with a dropdown menu showing 'Select...'; 'Language Name' with a text input field; 'Language Image' with a text input field and a 'Select Image' link; 'Select Text' with a text input field and a description: 'The text used to instruct the user to select a different languagespan eg. 'Select Language''; 'Language Online' with a checkbox; 'Default Language' with a checkbox; 'Character Set' with a text input field; and 'Code Page' with a text input field. At the bottom of the dialog are 'Cancel' and 'Add Language' buttons.

Εικόνα 18

3.

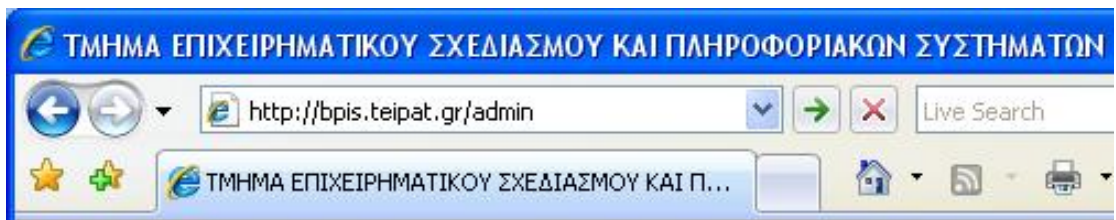
Εγχειρίδιο Χρήστη Γραμματείας
Gramateia User Manual

3.1.Οδηγίες χρήσεως.

Ως χρήστης με ονομασία gramateia έχετε περιορισμένες δυνατότητες. Ο συγκεκριμένος χρήστης υπάγεται στην επίβλεψη του Διαχειριστή Συστήματος (System Administrator). Οι δυνατότητες που σας παρέχονται είναι μόνο η επεξεργασία και προσθήκη περιεχομένου, χωρίς να έχετε την ευκαιρία να το δημοσιεύετε.

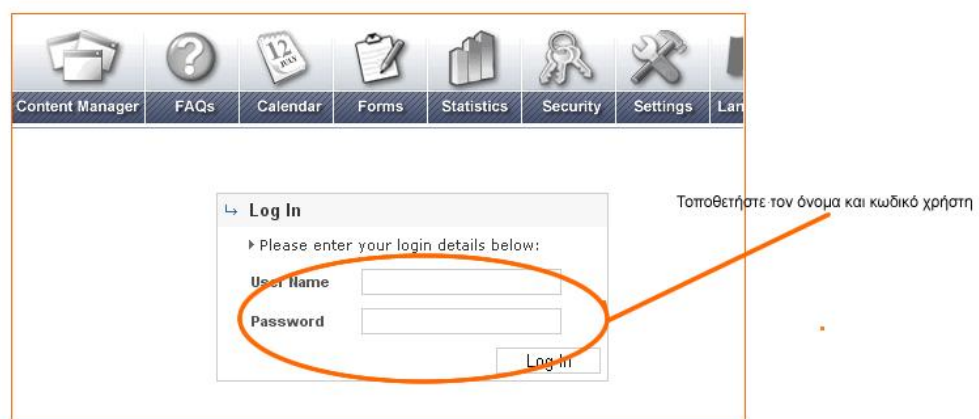
3.2.Πώς μπορείτε να εισέλθετε στο σύστημα.

- Εκκινήστε έναν από τους φυλλομετρητές Ιστού - *Web explorer* (Internet Explorer ή κάποιον άλλο) και, στη μπάρα των διευθύνσεων (address bar), πληκτρολογήστε: <http://bpis.teipat.gr/admin>.



Εικόνα 19

- Πατήστε **Enter** και θα εμφανιστεί το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (βλέπε εικόνα 2).
- Τοποθετήστε το όνομα και κωδικό χρήστη (username, password) και πατήστε **Log in** ή **Enter**.



Εικόνα 20

Δημιουργήστε και διαχειριστείτε το περιεχόμενο της ιστοσελίδας σας.

Εάν είστε εξοικειωμένος με έναν επεξεργαστή εγγράφου (π.χ. Microsoft Word), θα μπορείτε εύκολα να κτίσετε την ιστοσελίδα σας.

3.3.1.Εισάγετε σελίδα περιεχομένου (Adding a content page).

14. Κάντε εισδοχή στο σύστημα διαχείρισης.



15. Επιλέξτε την υπερ-σύνδεση **Content Manager** που βρίσκεται στην αρχή του οριζόντιου μενού. Η περιοχή **Content Manager** σας επιτρέπει να διαχειριστείτε τις σελίδες και τα αρχεία που θα περιέχει η ιστοσελίδα σας.

16. Για να αρχίσετε να προσθέτετε σελίδες περιεχομένου, κάντε κλικ στην υπερ-σύνδεση **Add Content** (βλέπε εικόνα 3).



Εικόνα 21

17. Εισάγετε το όνομα της σελίδας στο πεδίο **Page Name**. Αυτό το όνομα θα εμφανίζεται με το μενού σας καθώς θα συνδέεται στη νέα σας σελίδα.

18. Στην επιλογή Page Type μπορείτε να επιλέξετε το είδος της σελίδας σας. Υπάρχουν δύο διαθέσιμες επιλογές που μπορείτε να επιλέξετε:

- **Link to existing page.** Η επιλογή αυτή σας επιτρέπει να συνδέσετε τη σελίδα σας με μια υπάρχουσα σελίδα του συστήματός σας ή με μια εξωτερική ιστοσελίδα.

Για να δημιουργήσετε σελίδα η οποία θα συνδέεται με μια υπάρχουσα, κάντε κλικ στο κουμπί επιλογής και επιλέξτε την υπάρχουσα σελίδα της επιλογής σας.

Μπορείτε επίσης να συνδέσετε τη σελίδα σας με μια εξωτερική σελίδα πληκτρολογώντας τη διεύθυνσή της στο κουτί με την λεζάντα Link π.χ. <http://www.google.gr>.

Σημείωση: Είναι σημαντικό ότι πρέπει να συμπεριληφθεί το 'http://'.

Εικόνα 22

- **New Page with Content.** Στην επιλογή αυτή μπορείτε να δημιουργήσετε νέα σελίδα με βάση ένα πρότυπο. Μπορείτε να συμπεριλάβετε τον τίτλο, την επικεφαλίδα, το πρότυπο, το περιεχόμενο και άλλα χαρακτηριστικά της νέας σας σελίδας.

19. Αρχίστε να προσθέτετε περιεχόμενο στη νέα σας σελίδα, αρχίζοντας από τον τίτλο της. Ο τίτλος θα αναγράφεται στην αριστερή πάνω γωνία του φυλλομετρητή Ιστού (Web Browser). Η επιλογή αυτή παρουσιάζεται με τη λεζάντα **Page Browser Title**.

20. Εισάγετε την επικεφαλίδα της σελίδας σας στο κουτί με όνομα **Page heading**. Η επικεφαλίδα αυτή θα είναι η βασική επικεφαλίδα πάνω από το περιεχόμενό σας.

21. Μπορείτε να επιλέξετε το πρότυπο μέσα από την επιλογή **templates**. Έχετε στη διάθεσή σας δυο είδη προτύπων:

- **Articlelist.asp:** με αυτή την επιλογή η σελίδα σας θα συνοδεύεται από άλλες υποσελίδες.
- **Article.asp:** με αυτή την επιλογή η σελίδα σας θα εμφανίζει το περιεχόμενο.

Εικόνα 23

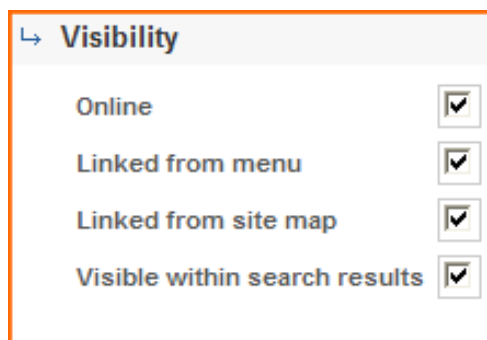
22. Στην περιοχή Content μπορείτε να προσθέσετε το περιεχόμενο της σελίδας με HTML κώδικα.

23. Επίσης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή WYSIWYG πατώντας την επιλογή **WYSIWYG HTML Editor**. Εκτενής περιγραφή του επεξεργαστή βρίσκεται στην παράγραφο WYSIWYG Editor (επεξεργαστής).

24. Εάν είστε ευχαριστημένοι με το περιεχόμενο που ετοιμάσατε για να προσθέσετε στη σελίδα σας, μπορείτε να προχωρήσετε με την προβολή της σελίδας. Υπάρχουν τέσσερις επιλογές που μπορείτε να επιλέξετε.

- **Online:** επιλέγοντας τη σελίδα σας να είναι online επιτρέπετε στους χρήστες να βλέπουν τη σελίδα και το περιεχόμενό της, ενώ στην περίπτωση που απενεργοποιήσετε την επιλογή αυτή θα είναι αδύνατο οι χρήστες να βλέπουν την σελίδα.

- **Linked from Menu**, με την επιλογή αυτή η σελίδα σας θα εμφανίζεται στο μενού της ιστοσελίδας.
- **Linked from site map**, οι χρήστες θα μπορούν να βλέπουν τη σελίδα σας από το site map, στην περίπτωση που δεν είναι ενεργοποιημένη αυτή η επιλογή δεν θα εμφανίζεται η σελίδα στο site map.
- **Visible within search results**, επιλέγοντας αυτή την επιλογή η σελίδα σας θα εμφανίζεται στην αναζήτηση αποτελεσμάτων (Search Results), ενώ με την επιλογή απενεργοποιημένη η σελίδα σας θα είναι κρυφή (hidden), και δεν θα εμφανίζεται στους χρήστες σας.



Εικόνα 24

25. Στη συνέχεια μέσα από την επιλογή **Content Location** μπορείτε να επιλέξετε την περιοχή όπου θα εμφανίζεται το περιεχόμενό σας που έχετε ήδη επεξεργαστεί.
26. Το τελευταίο βήμα είναι να εισάγετε τις μετα-ετικέτες (**Meta-Tags**). Οι μετα-ετικέτες είναι λέξεις κλειδιά που δίνουν τη σημασία της σελίδας σας. Είναι ένας εύκολος τρόπος να σας εντοπίσουν οι μηχανές αναζήτησης (π.χ. www.Google.com). Υπάρχουν δυο διαθέσιμα είδη από μετα-ετικέτες για να χρησιμοποιήσετε, τα οποία είναι προαιρετικά.

- **Keywords**. Μπορείτε να προσθέσετε λέξεις κλειδιά όπου θα καθιστούσαν εύκολη την αναζήτηση από τις μηχανές αναζήτησης.
- **Description**. Μπορείτε να εισάγετε μια σύντομη περιγραφή της σελίδας σας.

Τώρα μπορείτε να πατήσετε το κουμπί **Add** για να δημιουργήσετε την καινούργια σελίδα σας.

3.3.2. Τροποποίηση περιεχομένου.(Editing Content).

7. Για να τροποποιήσετε το περιεχόμενο μιας από τις ιστοσελίδες, μεταβείτε στο σύστημα διαχείρισης περιεχομένου.
8. Κάνετε κλικ στο **Content Manager** (Διαχείριση περιεχομένου) από το κύριο οριζόντιο μενού που βρίσκεται κοντά στην κορυφή της σελίδας.
9. Στα αριστερά της σελίδας θα εντοπίσετε τις σελίδες περιεχομένου της ιστοσελίδας σας που εκτίθενται ως κάθετη μορφή αρχείου· αυτό είναι το δένδρο-διάγραμμα της σελίδας σας.
10. Κάντε κλικ στο **Edit Selected** (τροποποίηση επιλεγμένων). Θα εντοπίσετε αυτό το κουμπί το οποίο ενεργοποιείται από μόνο του αφού έχετε επιλέξει μια από τις ιστοσελίδες που βρίσκονται στο δένδρο-διάγραμμα.

11. Μπορείτε τώρα να ξεκινήσετε να διαφοροποιείτε το νέο περιεχόμενό σας από την ιστοσελίδα σας. Σ' αυτό το στάδιο μπορεί να είναι χρήσιμο να συμβουλευτείτε τα βήματα 3 έως 13 από το τμήμα **Εισαγωγή σελίδας περιεχομένου** (*Adding a content page*) αυτού του εγχειριδίου χρήσης που βρίσκεται πιο πάνω.
12. Όταν θα είστε ικανοποιημένοι με το νέο σας περιεχόμενο, κάνετε κλικ στο **Update** (Ανανέωση) για να ανανεώσετε την ιστοσελίδα σας. Διαφορετικά, μπορείτε να κάνετε κλικ στο **Cancel** (Ακύρωση) για να τερματίσετε την τροποποίηση του περιεχομένου της ιστοσελίδας σας, αφήνοντας την ιστοσελίδα σας όπως ήταν.

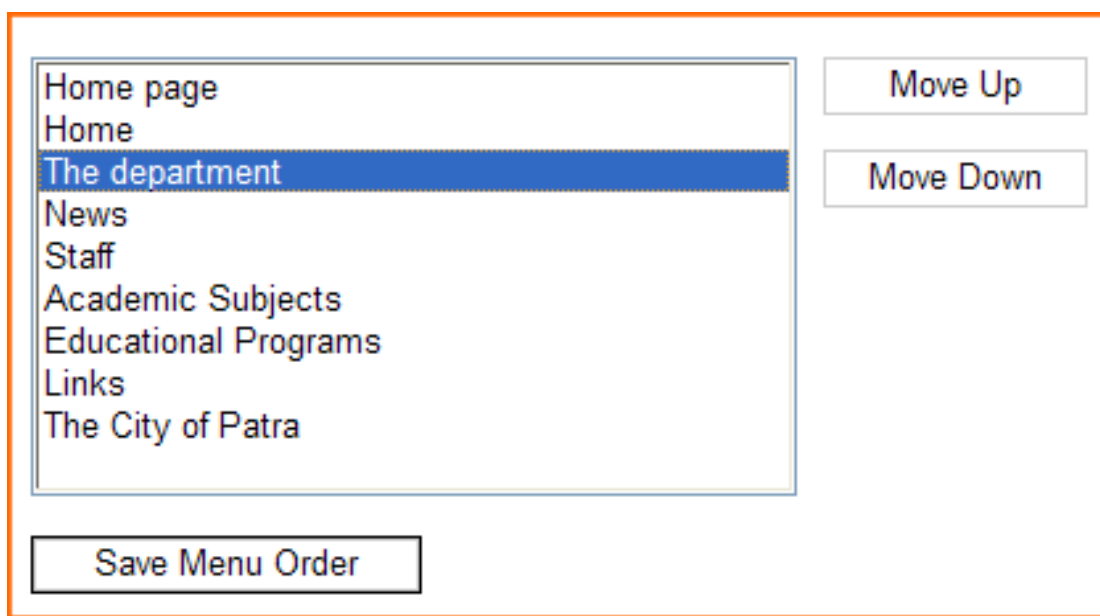
3.3.3.Εμφάνιση περιεχομένου (Previewing content).

4. Σε οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να εμφανίσετε το περιεχόμενο το οποίο δημιουργείτε στις ιστοσελίδες σας σε κώδικα HTML.
Για να εμφανίσετε μια από τις ιστοσελίδες σας κάνετε κλικ στο Content Manager (Διαχείριση Περιεχομένου) που βρίσκεται στο κύριο οριζόντιο μενού.
5. Επιλέξτε την ιστοσελίδα που θέλετε να εμφανίσετε επιλέγοντας το εικονίδιο από το δένδρο-διάγραμμα.
6. Κάνετε κλικ στο κουμπί Preview Selected (Εμφάνιση επιλεγμένων). Θα αντιληφθείτε ότι αυτό το κουμπί ενεργοποιείται από μόνο του αφού έχετε επιλέξει μια από τις ιστοσελίδες σας που βρίσκονται στο δένδρο-διάγραμμα ιστοσελίδων.
Θα πρέπει να αντιληφθείτε ότι η ιστοσελίδα σας εμφανίζεται σε ένα pop-up παράθυρο φυλλομετρητή (browser).
Σημείωση: Βεβαιωθείτε ότι έχετε ενεργοποιήσει τα παράθυρα pop-up ώστε να εμφανίζονται στον φυλλομετρητή (browser).

Αφού έχετε εμφανίσει το περιεχόμενο της ιστοσελίδας σας, μπορείτε να κλείσετε το παράθυρο εμφάνισης και να συνεχίσετε την τροποποίηση του περιεχομένου, ή να δημοσιεύσετε την ιστοσελίδα σας, αποθηκεύοντας όλες τις αλλαγές και δημοσιεύοντας την καινούρια / αναβαθμισμένη ιστοσελίδα σας ζωντανά στο Διαδίκτυο.

3.3.4.Ρύθμιση προτεραιότητας εμφάνισης των μενού (Order menu items).

5. Σε οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να ρυθμίσετε τη σειρά προτεραιότητας του μενού σας, το οποίο δημιουργήθηκε στις ιστοσελίδες σας σε κώδικα HTML.
Για να τροποποιήσετε το μενού κάνετε κλικ στο **Content Manager** (Διαχείριση περιεχομένου) στο οριζόντιο κύριο μενού.
6. Επιλέξτε το κουμπί **Order menu items**.
7. Η οθόνη του μενού ρύθμισης θα εμφανιστεί περιλαμβάνοντας το μενού αντικειμένων, καταγραμμένα σε μια περιοχή κειμένου.
Επιλέξτε το όνομα του μενού που επιθυμείτε να ρυθμίσετε και κάνετε κλικ στο **Move up** (Μετακίνηση προς τα πάνω) και/ή στο **Move Down** (Μετακίνηση προς τα κάτω) για να καθορίσετε τη σειρά με την οποία θέλετε να εμφανίζεται το μενού στην ιστοσελίδα σας.
Μετακινώντας μια σελίδα στην κορυφή αυτής της λίστας θα έχει ως αποτέλεσμα η σελίδα να εμφανίζεται στην αρχή του μενού.
8. Όταν είστε ικανοποιημένοι με τις επιλογές σας, κάνετε κλικ στο **Save Menu Order**, για να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σας.



Εικόνα 25

3.3.5. Αφαίρεση περιεχομένου (Removing content).

1. Επιλέξτε το **Content Manager** (Διαχείριση περιεχομένου) στο κύριο οριζόντιο μενού.
2. Επιλέξτε τη σελίδα που επιθυμείτε να αφαιρέσετε από το δένδρο-διάγραμμα και επιλέξτε το κουμπί **Remove Selected** (Αφαίρεση επιλεγμένων). Επιλέξτε **OK** για να επικυρώσετε την επιθυμία σας να αφαιρέσετε το περιεχόμενο.
3. Θα αντιληφθείτε τώρα ότι το δένδρο-διάγραμμα έχει αναβαθμιστεί από μόνο του και δεν περιέχει πλέον την ιστοσελίδα που έχετε αφαιρέσει.
Σημαντικό: Αφού έχετε αφαιρέσει την ιστοσελίδα, δεν θα έχετε πλέον τη δυνατότητα πρόσβασης στο περιεχόμενό της.

3.3.5.1. Προβολή έκδοσης περιεχομένου (View content version).


3. Μπορείτε να εμφανίσετε μια προηγούμενη έκδοση του περιεχομένου σε οποιαδήποτε στιγμή επιλέγοντας το σύνδεσμο **View** (Προβολή) που αντιστοιχεί στην έκδοση της σελίδας που επιθυμείτε να προβάλετε.
4. Θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο το οποίο θα περιλαμβάνει το περιεχόμενο που θέλετε να αναθεωρήσετε, όπως ήταν σ' αυτή την έκδοση.

3.4. Επεξεργαστής WYSIWYG (Editor).

Με τον επεξεργαστή **What You See Is What You Get** (Αυτό που βλέπεις είναι αυτό που παίρνεις) μπορείτε να δημιουργήσετε και να τροποποιήσετε τον κώδικα HTML της σελίδας σας, βλέποντας το περιεχόμενό σας όπως θα εμφανίζεται στον φυλλομετρητή Ιστού (browser).

Επιλέγοντας την υπερ-σύνδεση **WYSIWYG HTML Editor** θα παρουσιαστεί ένα pop-up παράθυρο με το οποίο θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή.

Μπορείτε επίσης από την κύρια σελίδα να επιλέγετε **Content Manager** και στο πλαίσιο website content να επιλέξετε τη σελίδα που θα τροποποιήσετε και πατήστε το **WYSIWYG selected**.

- Μπορείτε να προσθέσετε περιεχόμενο για την ιστοσελίδα σας και να το βλέπετε όπως θα είναι δημοσιευμένο για τους πελάτες σας χωρίς να προσθέσετε κώδικα HTML.
- Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε και να δείτε τον κώδικά σας πατώντας το κουμπί HTML  που βρίσκεται στο δεξιό άκρο της δεύτερης γραμμής του μενού σας. Θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο όπου θα μπορείτε να γράψετε HTML κώδικα με όλες τις HTML ετικέτες (tags).
- Μπορείτε να προσθέσετε, να τροποποιήσετε και να αφαιρέσετε περιεχόμενο για τη σελίδα σας. Αυτό μπορείτε να το πετύχετε εύκολα και απλά χρησιμοποιώντας τα κουμπιά του μενού που βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραθύρου σας.

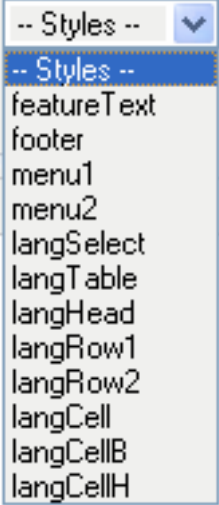
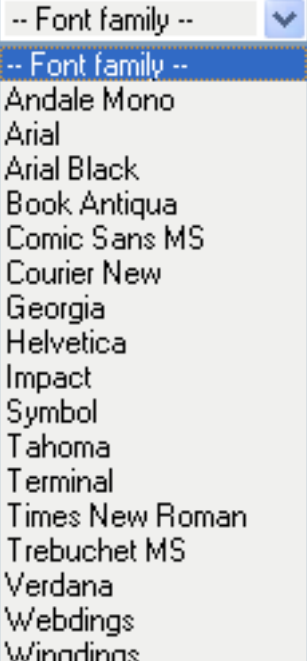
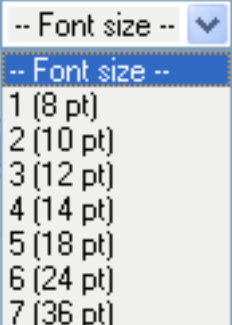

Σημείωση: Δείτε πιο κάτω όλα τα κουμπιά του μενού με τις λειτουργίες του κάθε κουμπιού ξεχωριστά













Εικόνα 26

• Πρώτη γραμμή του Μενού (Menu Level / Row One).








B	Bold text style.	Έντονη γραφή κειμένου.
<i>I</i>	<i>Italic text style.</i>	<i>Πλάγια γραφή κειμένου.</i>
<u>U</u>	<u>Underline text style.</u>	<u>Υπογράμμιση κειμένου.</u>
ABC	Strikethrough text style.	Διαγραφή κειμένου
≡	Align left.	Στοίχιση αριστερά.
≡	Align center.	Στοίχιση στο κέντρο.
≡	Align right.	Στοίχιση δεξιά.
≡	Align full.	Πλήρης στοίχιση.












	<p>The styles drop down box contains a list of all CSS (Cascading Style Sheet) Styles defined. Select some text or an item and choose a style to apply. This box will change the styles shown depending on the template that is loaded.</p> <p>Note: It is possible to limit the WYSIWYG editor to only show styles defined in the style sheet, preventing the use of fonts, font sizes and bold/italic.</p>	<p>Τα είδη CSS στυλ που παρέχονται δίνονται σε μια λίστα. Εισάγετε στυλ επιλέγοντας το περιεχόμενο και το στυλ που θέλετε.</p> <p>Σημείωση: Έχετε τη δυνατότητα να περιορίσετε τον επεξεργαστή WYSIWYG ώστε να δείχνει μόνο τα στυλ CSS που επιλέγετε, εκτός από το μέγεθος χαρακτήρων, την έντονη και πλάγια γραμμή.</p>
	<p>The font drop down box allows you to specify the font for any selected text.</p>	<p>Μπορείτε να επιλέξετε τη γραμματοσειρά της επιλογής σας.</p>
	<p>The font size drop down changes the size of text. Select some text and select a font size from the drop down.</p>	<p>Μπορείτε να επιλέξετε το μέγεθος των χαρακτήρων σας.</p>
	<p>Select text color.</p>	<p>Επιλογή χρώματος γραμματοσειράς.</p>

• Δεύτερη γραμμή του μενού (Menu Level/Row Two).

	Unordered list/bullet list.	Λίστα Κουκκίδων.
	Ordered list/numbered list.	Λίστα Αρίθμησης.
	Outdent/ decrease indentation.	Εξοχή.
	Indent/incread indentation.	Εσοχή.
	Undo the last operation.	Αναίρεση.
	Redo the last operation.	Ακύρωση Αναίρεσης.
	Insert a new link- please see the Insert a link section.	Εισαγωγή νέου υπερ-συνδέσμου - βλέπε παράγραφο Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου .
	Unlinks the current selection/removes all selected links.	Αναίρεση υπερ-συνδέσμου / αφαίρεση όλων των επιλεγμένων υπερ-συνδέσμων.
	Insert a new anchor	Εισαγωγή Άγκυρας
	Insert a new image – please see the Insert an image section.	Εισαγωγή νέας εικόνας - βλέπε παράγραφο Εισαγωγής νέας εικόνας .
	Cleanup code/Removes unwanted formatting.	Καθαρισμός κώδικα / Αφαιρεί την ανεπιθύμητη μορφοποίηση.
	Shows the help window.	Παρουσιάζει παράθυρο βοήθειας.
	Opens HTML source code editor.	Ανοίγει τον επεξεργαστή HTML κώδικα.

• Τρίτη γραμμή του μενού (Menu Level/Row Three).

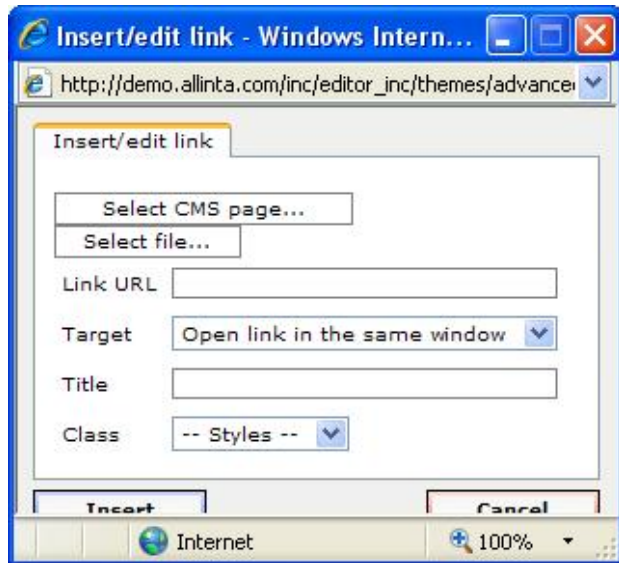
	Inserts a new 2x2 table at the current location.	Εισάγετε νέο πίνακα 2 x 2 στην τρέχουσα τοποθεσία.
	Table row properties.	Ιδιότητες γραμμών του Πίνακα.
	Table cell properties.	Ιδιότητες κελιών του Πίνακα.
	Adds a row above the current one.	Προσθέστε μια γραμμή πάνω από την τρέχουσα.
	Adds a row under the current one.	Προσθέστε μια γραμμή κάτω από την τρέχουσα.
	Removes the row.	Αφαιρέστε μια γραμμή.
	Adds a column before the current one.	Προσθέστε μια στήλη πριν την τρέχουσα.

	Adds a column after the current one.	Προσθέστε μια στήλη μετά από την τρέχουσα.
	Removes the current column.	Αφαιρέστε την τρέχουσα στήλη.
	Split table cells.	Διασπάστε τα κελιά του Πίνακα.
	Merge table cells.	Συγχωνεύστε τα κελιά του Πίνακα.
	Insert/ edit Flash Movie.	Εισάγετε / επεξεργαστείτε ταινία Flash.
	Inserts a new horizontal ruler.	Εισάγετε ένα οριζόντιο κανόνα.
	Removes formatting from the selection.	Αφαιρέστε τη μορφοποίηση από την επιλογή.
	Toggle guidelines /invisible elements.	Εισάγετε βοηθητικές γραμμές
	Makes the selection to be subscript.	Υποβιάστε χαρακτήρες
	Makes the selection to be superscripted.	Ανεβάστε χαρακτήρες
	Insert custom character.	Εισάγετε χαρακτήρες.

3.4.1.Εισαγωγή υπερ-συνδέσμου (Insert a link).

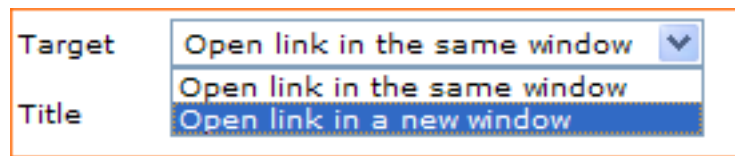
Μέσα από τον επεξεργαστή WYSIWYG μπορείτε να προσθέσετε υπερ-συνδέσμους οποιαδήποτε στιγμή.

8. Μαρκάρετε την περιοχή που θέλετε να κάνετε την υπερ-σύνδεση, και πατήστε το κουμπί της υπερ-σύνδεσης (Insert a new link) που βρίσκεται στη δεύτερη γραμμή του μενού.
9. Θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο που ονομάζεται Insert a new link



Εικόνα 27

10. Στην περιοχή **Link URL** βάζετε τη σελίδα όπου θα σας μεταφέρει ο υπερ-σύνδεσμος ή εναλλακτικά μέσα από το **Select CMS page...** ή **Select file...** επιλέγετε τη σελίδα ή το αρχείο σας.
11. Μετά επιλέξτε τον τρόπο με το οποίο θέλετε να μεταφέρεστε στη νέα σελίδα μέσα από το **Target**. Υπάρχουν δύο επιλογές:
 - **Open link in the same window**, άνοιξε την υπερ-σύνδεση στο ίδιο παράθυρο και,
 - **Open link in a new window**, άνοιξε την υπερ-σύνδεση σε νέο παράθυρο.




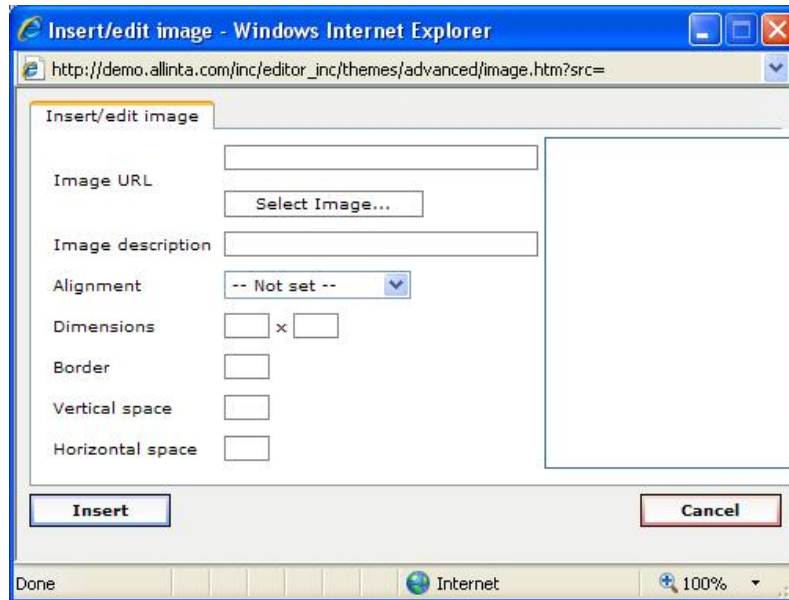
Εικόνα 28

12. Τέλος, βάλτε τον τίτλο σας στο πεδίο **Title**, ο τίτλος αυτός θα εμφανίζεται όταν ένας χρήστης σύρει το ποντίκι του πάνω από τον υπερ-σύνδεσμο.
13. Εάν είστε ικανοποιημένος από την εργασία σας πατήστε το κουμπί **Insert** για να προστεθεί η υπερ-σύνδεσή σας, διαφορετικά πατήστε **Cancel**.
14. Μετά από την προσθήκη της υπερ-σύνδεσης μεταφέρεστε στο γνωστό παράθυρο του WYSIWYG editor σας. Πατώντας το **Update** ενημερώνονται οι αλλαγές που κάνατε.

3.4.2.Εισαγωγή νέας εικόνας (Insert an image).

Μπορείτε επίσης να εισάγετε εικόνες στο HTML περιεχόμενο.

10. Μπορείτε να προσθέσετε εικόνα στο περιεχόμενο της σελίδας σας, επιλέγοντας τη περιοχή όπου η εικόνα θα εμφανίζεται, και πατώντας το κουμπί **Insert/edit image** .
11. Ένα νέο παράθυρο θα εμφανιστεί στην οθόνη του υπολογιστή σας (βλέπε εικόνα 13).



Εικόνα 29

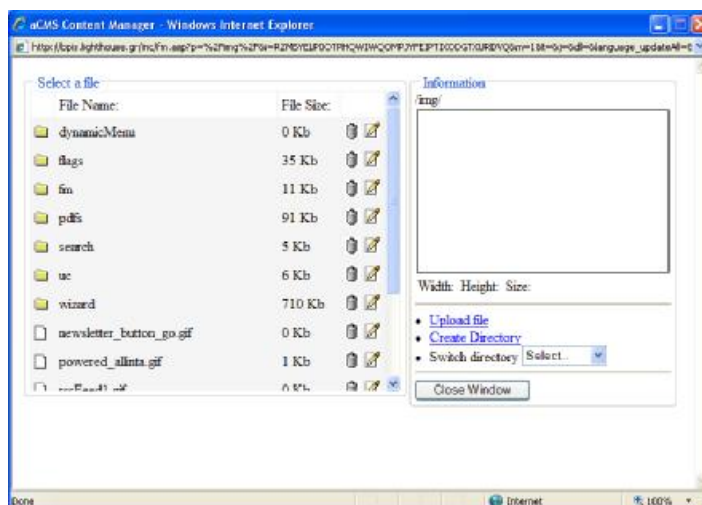
12. Με την επιλογή **Select Image** μπορείτε είτε να ανεβάσετε νέα εικόνα στον Server σας χρησιμοποιώντας τον **File Manager** είτε να χρησιμοποιήσετε μια υπάρχουσα.
13. Στην επιλογή **Insert a description**, μπορείτε να προσθέσετε σύντομη περιγραφή της εικόνας σας (μπορεί η εικόνα να μην εμφανιστεί λόγω ασυμβατότητας και έτσι ο χρήστης θα βλέπει την περιγραφή).
14. Με την επιλογή **Alignment** μπορείτε να στοιχίσετε την εικόνα σας. Προσφέρονται οι εξής επιλογές:

	Baseline	Βασική γραμμή
	Top	Κορυφή
	Middle	Μέση
	Bottom	Κατώτατο σημείο
	Text top	Κορυφή κειμένων
	Absolute Middle	Απόλυτη μέση
	Absolute Bottom	Απόλυτο κατώτατο σημείο
	Left	Αριστερά
	Right	Δεξιά

15. Στην επιλογή **Dimensions** εισάγετε τις διαστάσεις που θα έχει η εικόνα που προσθέσατε.
16. Συνεχίζοντας ορίστε το περίγραμμα της εικόνας σας. (Οι τιμές που μπορείτε να εισάγετε είναι από το 0-10 με την τιμή 0 να ορίζεται χωρίς περίγραμμα, 1 το πιο λεπτό και 10 το πιο παχύ).
17. Εισάγετε την απόσταση που θα έχει κενό γύρω από την εικόνα σας, χρησιμοποιώντας το **vertical space** για την κάθετη απόσταση και **horizontal space** για την οριζόντια απόσταση.
18. Εάν είστε ευχαριστημένος με τη δουλειά σας πατήστε το κουμπί **Insert** και μετά κάντε **Update** το περιεχόμενό σας.

3.5.Ανεβάστε και διαχειριστείτε τα αρχεία σας (Uploading and managing files).

- Μπορείτε μέσα από τον διαχειριστή αρχείων **File Manager** να ανεβάσετε και να διαχειριστείτε εύκολα τα αρχεία σας.
- Για να μεταβείτε στην περιοχή διαχείρισης αρχείων, κάντε κλικ από το κυρίως μενού στον **Content Manager** και στη συνέχεια στο υπερ-σύνδεσμο **File Manager**.
- Μπορείτε να αρχίσετε τη διαδικασία διαχείρισης αρχείων κάνοντας κλικ στον υπερ-σύνδεσμο **Launch File manager**.
- Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο το οποίο θα μπορείτε να διαχειριστείτε, να ανεβάσετε καθώς επίσης και να εμφανίσετε όλα τα αρχεία που βρίσκονται στην ιστοσελίδα σας.
- Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να εξέλθετε από αυτήν την περιοχή κάνοντας κλικ στο κουμπί **Close Window**.



Εικόνα 30

3.5.1.Εξερευνώντας τον διαχειριστή αρχείου.

- Μπορείτε να εμφανίσετε τα αποθηκευμένο περιεχόμενο που βρίσκεται στον διακομιστή (Server) σας μέσα από το αριστερό παράθυρο με ονομασία **Select File**. Η διάταξη που εμφανίζονται τα αρχεία σας είναι της μορφής δέντρου όπως και στο λειτουργικό σύστημα Windows. Κάνοντας κλικ σε ένα φάκελο μπορείτε να βλέπετε τα αρχεία και τους υπο-φακέλους που βρίσκονται μέσα σε αυτό.
- Για να επιστρέψετε πίσω, πατήστε απλά το φάκελο που περιέχει ένα κάθετο βελάκι προς τα πάνω, ο φάκελος αυτός βρίσκεται στο άνω αριστερό άκρο του παραθύρου σας.
- Μπορείτε επίσης να προβάλετε το περιεχόμενο ενός αρχείου, κάνοντας κλικ στο αρχείο και το περιεχόμενό του θα εμφανιστεί στο δεξιό παράθυρο με ονομασία **Information**.

Εάν το αρχείο δεν είναι εικόνα, θα εμφανιστεί μόνο το μέγεθος του αρχείου με το λογότυπο της μορφής του.

3.5.2. Δημιουργώντας καταλόγους (Creating directories).

6. Μέσα από το διαχειριστή αρχείων (File manager), μπορείτε να δημιουργήσετε τους φακέλους και καταλόγους σας αποθηκευοντάς τους στον διακομιστή (Server). Εξερευνώντας τον κατάλογο μπορείτε να επιλέξετε την περιοχή όπου θέλετε να δημιουργήσετε τους φακέλους σας.
7. Βρίσκοντας την τοποθεσία που θέλετε, μπορείτε να προσθέσετε καταλόγους και φακέλους κάνοντας κλικ στο σύνδεσμο **Create Directory**, ο οποίος βρίσκεται στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης στην περιοχή **Information**.
8. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο.
9. Προσθέστε όνομα του καταλόγου σας στο πεδίο **directory Name**.
10. Κάνοντας κλικ στο κουμπί **create** θα δημιουργηθεί ο νέος σας κατάλογος.

3.5.3. Ανεβάζοντας αρχεία (Uploading files).

6. Επιλέξτε την περιοχή όπου θέλετε να ανεβάσετε τα αρχεία σας.
7. Κάντε κλικ στον υπερ-σύνδεσμο Upload File που βρίσκεται στην περιοχή Information, στο αριστερό κάτω μέρος του παραθύρου σας.
8. Θα εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο.
9. Επιλέγοντας **Browse** θα σας παρέχεται η δυνατότητα να επιλέξετε το αρχείο σας μέσα από το σκληρό δίσκο σας ή άλλη συσκευή αποθήκευσης.
10. Πατώντας το κουμπί **Upload File** μπορείτε να ανεβάσετε το αρχείο σας.

3.5.4. Αφαιρέστε και μετονομάστε τα αρχεία σας (Removing and renaming files).

Μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή να αφαιρέσετε και να μετονομάσετε τα αρχεία σας.

5. Επιλέξτε το αρχείο μέσα από την περιοχή **Select File**, που βρίσκεται στην αριστερή γωνία του παραθύρου σας.
6. Στην δεξιά άκρη του αρχείου βρίσκονται δυο εικονίδια.
7. Με τον κάδο απορριμμάτων μπορείτε να αφαιρέσετε αρχεία.
8. Και με το εικονίδιο που έχει ένα μολύβι πάνω σε χαρτί μπορείτε να μετονομάσετε το αρχείο σας.



4.Εργαλεία- Tools

Την κατασκευή web εφαρμογών θα μπορούσαμε να την παραλληλίσουμε με το καλό φαγητό, όπου η εμφάνιση, η μυρωδιά καθώς και η γεύση του σε ελκύουν να το δοκιμάσεις. Ο μάγειρας στην δική μας περίπτωση είναι ο δημιουργός (Developer). Γιατί όμως αυτός ο παραλληλισμός;

Ένας καλός μάγειρας χρησιμοποιεί τα μαγειρικά σκεύη για να δημιουργήσει με τα υλικά του, δίνει μια ξεχωριστή γεύση με τις μυρωδιές αλλά πάνω από όλα αφήνει την φαντασία του να οργιάσει στο απροχώρητο κι έτσι να δώσει ένα μοναδικό δημιούργημα. Έτσι και ο Developer χρησιμοποιεί τα λογισμικά του ως εργαλεία, τα υλικά του (το περιεχόμενο της ιστοσελίδας του), δίνει γεύση με τις γλώσσες προγραμματισμού ως μυρωδιές και με την φαντασία του δημιουργεί web εφαρμογές.

Τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν καθώς και οι εταιρείες όπου ανήκουν τα εργαλεία αυτά περιγράφονται στις πιο κάτω παραγράφους.

4.1.Η εταιρεία Microsoft

Τις τελευταίες δεκαετίες, η τεχνολογία έχει αλλάξει τον τρόπο εργασίας, ψυχαγωγίας και επικοινωνίας. Σήμερα, αποκτούμε πρόσβαση σε πληροφορίες και άτομα από όλο τον κόσμο σε ελάχιστο χρονικό διάστημα. Πρωτοποριακές τεχνολογίες έχουν ανοίξει το δρόμο για καινοτομίες σε κάθε πεδίο ανθρώπινης δραστηριότητας, παρέχοντας νέες ευκαιρίες, ευκολίες και αξία στην ζωή μας.

Η Microsoft υπήρξε ηγετική μορφή σε αυτή την μεταμόρφωση. Η Microsoft είναι η μεγαλύτερη εταιρεία λογισμικού στον κόσμο, με πάνω από 79.000 υπάλληλους σε 102 χώρες με ετήσιο εισόδημα 51,12 δισεκατομμύρια αμερικανικά δολάρια. Ιδρύθηκε το 1975 από τον Bill Gates και τον Poll Allen και εδρεύει από τότε στο Ρέντμοντ της Πολιτείας Ουάσιγκτον των ΗΠΑ.

Η Microsoft αναπτύσσει, κατασκευάζει, αδειοδοτεί και υποστηρίζει ένα ευρύ φάσμα προϊόντων λογισμικού για διάφορες υπολογιστικές συσκευές. Τα δημοφιλέστερα προϊόντα της είναι τα λειτουργικά συστήματα Microsoft Windows και η σειρά λογισμικού γραφείου Microsoft Office. Οι εκτιμήσεις για τα προϊόντα αυτά στις θέσεις αγοράς υπολογιστών γραφείου έφτασαν σε σημείο να κρατούν το 90% του μεριδίου αγοράς, γεγονός που αποτελούσε και το όραμα του Bill Gates να εγκαταστήσει κάθε υπολογιστή που τρέχει τα λογισμικά της Microsoft σε κάθε γραφείο και τελικά σε κάθε σπίτι.

Στα μέσα της δεκαετίας του 1980 βλέπουμε τη Microsoft να εξουσιάζει στον τομέα των υπολογιστών γραφείου με το γνωστό Λειτουργικό Σύστημα MS-DOS. Η εταιρεία όμως έγινε η

πρώτη δύναμη παγκοσμίως στον τομέα του λογισμικού μετά το 1990, όταν λανσάρισε το Windows 3,0 που αποτέλεσαν γραφικό περιβάλλον χρήστη (GUI - Graphic User Interface) που χρησιμοποιήθηκε μαζικά και οδήγησε στην ευρύτερη σημερινή χρήση των υπολογιστών.

Γραφικά περιβάλλοντα χρήστη ήδη υπήρχαν στα Macintosh, στο OS2 της IBM κλπ., αλλά αυτό της Microsoft τελικά επικράτησε. Η εταιρεία στη συνέχεια επικεντρώθηκε στην ανάπτυξη των Windows 95, τα οποία χαρακτηρίζονται ως η μεγαλύτερη μέχρι σήμερα αλλαγή στο κέλυφος (shell) του Λειτουργικού Συστήματος της εταιρείας. Χρόνο με το χρόνο υπήρχαν αναβαθμίσεις στο περιβάλλον Windows και στις εκδόσεις του με τελική έκδοση σήμερα των Windows Vista και καθιερώνονται όλο και περισσότερο στους υπολογιστές γραφείου. Θα λέγαμε η τελευταία και πιο ολοκληρωμένη έκδοση των Windows που κυκλοφορεί σήμερα και χρησιμοποιείται είναι τα Windows XP SP2 Service Pack 2.

Η εταιρεία Microsoft παρ' όλα αυτά έχει τις βάσεις και σε άλλες αγορές εκτός από τα Λειτουργικά Συστήματα και τις ακολουθίες γραφείου, όπως είναι η καλωδιακή Τηλεόραση (Cable Television) MSNBC και το MSN Internet Portal καθώς και την εγκυκλοπαίδεια πολυμέσων Microsoft Encarta.

Η Microsoft εκτός από λογισμικό, παράγει και περιφερειακά προϊόντα (computer hardware) όπως Microsoft mouse (ποντίκια), Microsoft Keyboard και webcams (κάμερες διαδικτύου) καθώς επίσης και home entertainment προϊόντα όπως Xbox, Xbox360, Zune και MSN TV. Μέσα από αυτήν την μεγάλη κάβα προϊόντων η Microsoft έχει πετύχει την αποστολή της που είναι να επιτρέψει σε ανθρώπους και εταιρείες σε όλο τον κόσμο να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους.

4.1.1. Microsoft Access

Η Microsoft Access παρουσιάστηκε ως ένα σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων (database management system - DBMS) το 1992, και τα χρόνια που ακολούθησαν έγινε το πιο επιτυχημένο πρόγραμμα στη κατηγορία του. Η Access, που αποτελεί μέρος της δημοφιλούς σουίτας εφαρμογών Microsoft Office, χρησιμοποιείται καθημερινά από εκατομμύρια άτομα. Από τότε που ανακαλύφθηκε, η Access έχει εξελιχθεί προοδευτικά σε ένα πρόγραμμα πιο ικανό και πιο εύκολο στη χρήση. Οι πιο πρόσφατες εκδόσεις, ενώ διατηρούν τη θέση τους ως το πιο δημοφιλές επιτραπέζιο DBMS στον κόσμο, επιτρέπουν επίσης και στους προγραμματιστές να δημιουργούν εφαρμογές που προσπελούν πληροφορίες σε μεγάλες βάσεις δεδομένων πελάτη / διακομιστή, που βασίζονται στο DBMS πελάτη / διακομιστή της Microsoft, τον SQL Server.

Η Access 1,0 εμφανίστηκε το 1992, λίγο μετά την εμφάνιση των Microsoft Windows. Η Access 1,1 εμφανίστηκε το 1993, και το 1994 εμφανίστηκε η Access 2,0. Κάθε νέα έκδοση ήταν μια επιπλέον βελτίωση της εφαρμογής, που βασίζονταν στη δύναμη των προηγούμενων εκδόσεων. Η Access 95 ακολούθησε το 1995, η Access 97 το 1997, η Access 2000 το 1999, η Access 2002 το 2001 και η Access 2003 το 2003. Με κάθε νέα έκδοση, η Access γίνεται ευκολότερη στη χρήση και επεκτείνει την ικανότητα της στον χειρισμό δεδομένων. Η τρέχουσα έκδοση της Access είναι η 2007.

4.1.2.ASP Active Server Pages.

Όσο συναρπαστική κι αν είναι η δυνατότητα εμφάνισης κειμένου και εικόνων απ' οποιοδήποτε σημείο του κόσμου με ένα μόνο κλικ του ποντικιού, η διαλογικότητα και η αλληλεπίδραση με το χρήστη - δυνατότητες οι οποίες έγιναν εφικτές με την έλευση ASP - είναι πολύ πιο ισχυρές και πολύτιμες.

Με την τεχνολογία της ASP μπορούμε να δημιουργήσουμε δυναμικές ιστοσελίδες (dynamic web pages). Τα αρχικά ASP προέρχονται από το ακρώνυμο των λέξεων Active Server Pages.

Η τεχνολογία Active Server Pages, δεν είναι μια γλώσσα προγραμματισμού, βάση δεδομένων, γλώσσα χαρακτηρισμού ή εφαρμογή. Αντίθετα, θα λέγαμε ότι είναι περισσότερο ένα μέσο το οποίο συνενώνει άλλες τεχνολογίες - ένα εργαλείο με το οποίο μπορούμε να εκμεταλλευτούμε την εκπληκτική ισχύ του προγραμματισμού, της διασύνδεσης πηγών δεδομένων (πολύ περισσότερο από τις βάσεις δεδομένων που όλοι έχουμε ακούσει) και επικοινωνίας μεταξύ συσκευών (το σύστημα επικοινωνίας με τον χρήστη ή οι λειτουργίες εισόδου / εξόδου). Η ASP δημιουργεί ένα περιβάλλον μέσα από το οποίο μπορείτε να βάλετε όλα αυτά τα πράγματα να δουλέψουν για οποιονδήποτε σκοπό επιθυμείτε.

Η ASP έχει το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό ότι ο κώδικάς της πρώτα μεταγλωττίζεται στον server και μετά φορτώνεται σαν ένα κανονικό HTML έγγραφο, χωρίς ο χρήστης να είναι σε θέση να δει τον αρχικό κώδικα. Κύριος ανταγωνιστής της ASP είναι η τεχνολογία PHP (Hypertext Preprocessor).

4.2.Η Εταιρεία Adobe Systems Inc.

Η εταιρεία Adobe Systems Inc. ιδρύθηκε το Δεκέμβριο του 1982 από το John Warnock και το Charles Geschke. Τα κεντρικά της γραφεία βρίσκονται στην Jan Jose στην πολιτεία Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών.

Το όνομα της εταιρείας Adobe Systems προέρχεται από τον Adobe Creek. Μέχρι το 2007 η εταιρεία Adobe Systems απασχολεί 6.068 υπαλλήλους, από τους οποίους το 40% εργάζεται στο Jan Jose. Η Adobe είναι μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής λογισμικού με ετήσιο κύκλο εργασιών που υπερβαίνει τα \$1,2 δις.

Η Adobe Systems Inc. είναι η εταιρεία που έφερε την επανάσταση στις εφαρμογές επιτραπέζιας τυπογραφίας (desktop publishing). Σήμερα η εταιρεία είναι ηγέτιδα μιας νέας επανάστασης: αυτής των εφαρμογών network publishing. Η Adobe Systems είναι από τους κορυφαίους δημιουργούς τεχνολογιών για προγράμματα έκδοσης και επεξεργασίας εικόνας, καθώς κατασκευάζει προϊόντα που απευθύνονται σε επαγγελματίες εκδότες, γραφίστες, σχεδιαστές web, επιχειρήσεις και ιδιώτες. Τα προϊόντα της Adobe επιτρέπουν τη δημιουργία και έκδοση πλούσιων εικόνων και εφαρμογών για όλα τα μέσα, έντυπα και ηλεκτρονικά. Η εφαρμογές αυτές αφορούν στην παροχή αξιόπιστης πληροφορίας διαθέσιμη οποτεδήποτε σε οποιαδήποτε συσκευή.

Όλα άρχισαν στο τέλος της δεκαετίας του '70, όταν συναντήθηκαν οι Chuck Geschke και ο John Warnock, ο οποίος εργαζόταν στο διάσημο ερευνητικό κέντρο Xerox Palo Alto και ερεύνησαν τα ανεξάρτητα γραφικά συστήματα, έτσι ώστε να αλλάξουν για πάντα τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι δημιουργούν και δεσμεύουν πληροφορίες.

Το 1982 ανακαλύπτουν την τεχνολογία PostScript που παρέχει μια ριζική, νέα προσέγγιση στο κείμενο εκτύπωσης και εικόνας σε χαρτί. Για πρώτη φορά, ένα αρχείο υπολογιστών θα μπορούσε να τυπωθεί ακριβώς όπως εμφανίζεται στην οθόνη.

Έτσι άρχισε μια νέα γενιά λογισμικών επεξεργασίας εικόνας. Τα γνωστά σε όλους μας Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign και Adobe Acrobat.

Στο πρόσφατο παρελθόν η Adobe έκανε ένα μεγάλο άλμα στο χώρο της. Το Δεκέμβριο του 2005 απέκτησε τον προηγούμενο ανταγωνιστή της, την εταιρεία Macromedia, με ανταλλαγή αποθεμάτων που εκτιμάται σε περίπου 3,4 δισεκατομμύρια Αμερικάνικα δολάρια, με επακόλουθο την προσθήκη μιας μεγάλης γκάμας λογισμικών. Συγκεκριμένα, στις γραμμές της εταιρείας Adobe προστέθηκαν το Adobe ColdFusion, το Adobe Contribute, το Adobe Director, το Adobe Dreamweaver, το Adobe Fireworks, το Adobe Flash, το Macromedia Flash paper, το Adobe Flex, το Macromedia Freehand και το Macromedia Authorware.

4.2.1. Adobe Dreamweaver

Το ιδανικό εργαλείο για αυτούς που ασχολούνται με τη δημιουργία και τη διατήρηση ιστοσελίδων. Φτιαγμένο για σχεδιαστές και developers, το Dreamweaver προσφέρει μια μεγάλη

επιλογή εργαλείων που σου επιτρέπει να έχεις άριστα επαγγελματικά αποτελέσματα, συνδυάζοντας το με το Adobe Illustrator, Adobe Fireworks, Adobe Flash και το Adobe Photoshop.

Το Dreamweaver δημιουργήθηκε από την εταιρεία Macromedia το 1997 και τώρα είναι στα χέρια της Adobe Systems Inc. μετά την εξαγορά του από το 2005.

Το Dreamweaver είναι ένα πλήρες περιβάλλον ανάπτυξης για το web, ένας επεξεργαστής HTML (Hypertext Markup Language), ένα εργαλείο συγγραφής, ένα εργαλείο δυναμικής ανάπτυξης ιστοτόπων και ένα εργαλείο διαχείρισης ιστοτόπων σε ένα πακέτο.

Οι ιστότοποι δημιουργούνται με χρήση HTML, αλλά μπορεί ο χρήστης να κάνει πολλά πράγματα, χωρίς να δει ποτέ καθόλου HTML. Το Dreamweaver διευκολύνει τον χρήστη να παράγει ποιοτικές επαγγελματικές ιστοσελίδες, συμπεριλαμβανομένης και της δυνατότητας συγγραφής script.

Το Dreamweaver είναι εξαιρετικό για τη δημιουργία φορμών πλαισίων, πινάκων και άλλων αντικειμένων, γρήγορα. Είναι καλύτερο από DHTML και επιτρέπει κίνηση γραμμής χρόνου (timelines), απόλυτη τοποθέτηση περιεχομένων και συγγραφή script. Το Dreamweaver παρέχει την ελευθερία να σχεδιαστεί οπτικά η εμφάνιση μιας ιστοσελίδας και τη δύναμη να λειτουργεί όπως ακριβώς θέλει ο χρήστης.

Το Dreamweaver είναι ένας επεξεργαστής ιστοσελίδων μορφής WYSIWYG (What You See Is What You Get), που είναι ιδιαίτερα δυναμικός και ταυτόχρονα πολύ εύκολος στη χρήση.

Κάποια πολύ γενικά χαρακτηριστικά του Dreamweaver δίνονται παρακάτω:

- Προσχεδιασμός για διατάξεις ιστοσελίδων. Μπορείτε να αρχίσετε γρήγορα την εργασία σας με επαγγελματικά σχεδιασμένες ιστοσελίδες, χρησιμοποιώντας τις διατάξεις σελίδων που δίνονται με το Dreamweaver.

- Site Definition Wizard. Μπορείτε να καθορίσετε γρήγορα ένα ορισμό ιστοτόπου, καθοδηγούμενοι από αυτό το οδηγό.

Το Dreamweaver είναι ένα πρόγραμμα WYSIWYG, θα μπορείτε να δείτε τις εικόνες μέσα στο παράθυρο έγγραφου του Dreamweaver. Οι δυνατότητες που παρέχονται από το Dreamweaver για εικόνες είναι οι εξής:

- Στοίχιση μιας εικόνας με κείμενο
- Προσθήκη εναλλακτικού κειμένου

Ορισμένοι άνθρωποι που επισκέπτονται τις ιστοσελίδες χρησιμοποιούν ακόμη προγράμματα περιήγησης μόνο κειμένου, σαν το Lynx. Άλλοι έχουν αργό modem και έχουν απενεργοποιήσει την εμφάνιση εικόνων. Άλλοι δεν βλέπουν καλά και έχουν συνθέτες φωνής που διαβάζουν τα περιεχόμενα.

- Δημιουργία μιας συνδεδεμένης εικόνας (Link)

- Είδη εικόνων που υποστηρίζει: GIF, JPEG και PNG

- Δημιουργία μιας εναλλαγής (Rollover) εικόνας: Το Dreamweaver διευκολύνει την υλοποίηση εναλλαγών εικόνων χρησιμοποιώντας το αντικείμενο Rollover.

Το Dreamweaver δημιουργεί χάρτες εικόνας στην πλευρά του client, πράγμα που σημαίνει ότι η ιστοσελίδα περιέχει όλες τις καθορισμένες συντεταγμένες και υπερ-συνδέσμους. Ο άλλος τύπος χάρτη εικόνας, ένας χάρτης εικόνας στην πλευρά του server, εξαρτάται από ένα πρόγραμμα που εκτελείται σε ένα web server για ερμηνεία συντεταγμένων και υπερ-συνδέσμων.

Δυνατότητες που παρέχονται:

- Προσθήκη μιας ορθογώνιας / κυκλικής / ακανόνιστης Ενεργής Περιοχής.

- Στοιχισή Ενεργών Περιοχών. Το Dreamweaver έχει ενσωματωμένα εργαλεία στοιχισής που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να στοιχίσετε τις ενεργές περιοχές στον χάρτη εικόνας σας.

- Προσθήκη μιας γραμμής πλοήγησης με εναλλαγές και δεσμούς.

Το Dreamweaver δίνει την δυνατότητα να εισαχθούν ταινίες, ήχοι, έγγραφα και πολλοί άλλοι ειδικοί τύποι περιεχομένου. Επίσης, έχει αρκετά χαρακτηριστικά που βελτιώνουν τη δυνατότητα επιτυχούς προσθήκης αρχείων πολυμέσων σε μια ιστοσελίδα.

Υπάρχει μια συμπεριφορά του Dreamweaver, που ανιχνεύει αν ο χρήστης έχει ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα αναπαραγωγής. Είναι μια καλή τακτική ενημέρωσης του πελάτη για το πού θα πρέπει να φορτώσει ένα πρόγραμμα αναπαραγωγής που χρειάζεται. Στο Dreamweaver μπορούν να προστεθούν αρχεία Flash, αρχεία ήχου καθώς και να εισαχθούν μικροεφαρμογές Java.

Η παλέτα Asset του Dreamweaver σας επιτρέπει να οργανώσετε τα στοιχεία στην ιστοσελίδα σας για να προσπελάσετε και να μπορείτε να επαναχρησιμοποιείτε στοιχεία, γι' αυτό κατατάσσει αυτόματα τους πόρους όλου του ιστοτόπου σας. Η παλέτα Asset περιλαμβάνει τις εξής κατηγορίες: Εικόνες, χρώματα. Ταινίες Flash, Ταινίες Shockwave, Ταινίες, script, Πρότυπα, Βιβλιοθήκη και URL.

Το Dreamweaver παρέχει πολλούς τρόπους μορφοποίησης πινάκων, με όποιο τρόπο επιθυμεί ο σχεδιαστής να παρουσιαστούν στον επισκέπτη της ιστοσελίδας. Πλεονέκτημα του Dreamweaver είναι ότι περιέχει αρκετές προκαθορισμένες μορφοποιήσεις που μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα πίνακα. Τέλος, μπορούν να εισαχθούν δεδομένα που έχουν εξαχθεί από εφαρμογές υπολογιστικών φύλλων ή βάσεων δεδομένων.

Παραδοσιακά η σχεδίαση πινάκων για διάταξη σελίδας ήταν μια περίπλοκη εργασία. Η πραγματοποίηση αλλαγών ή η δημιουργία του σωστού αριθμού κελιών απαιτούσε από τον προγραμματιστή του web να συνενώσει, να διαιρέσει και να αναπτύξει διάφορες γραμμές και στήλες για να δώσει στην σελίδα την εμφάνιση που ήθελε. Το Dreamweaver παρέχει μια προβολή

διάταξης (Layout) που επιτρέπει το σχεδιασμό, τη μετακίνηση και την επεξεργασία κελιών πίνακα με ευκολία.

Η δημιουργία ενός ιστοτόπου με πλαίσια επιτρέπει την εισαγωγή πολλών ιστοσελίδων μέσα σε ένα μόνο παράθυρο του προγράμματος περιήγησης. Τα πλαίσια μπορούν να είναι ένας εξαιρετικός τρόπος παρουσίασης πληροφοριών στον ιστοτόπο σας, αλλά μπορεί να αποδειχθούν ένας εφιάλτης πλοήγησης για τους χρήστες..

Τα επίπεδα (Layers) του Dreamweaver παρέχουν έναν τρόπο ελέγχου κατά τον οποίο τα αντικείμενα τοποθετούνται με ακρίβεια, εκεί όπου ο χρήστης θέλει, χωρίς να σχεδιάσει περίπλοκους πίνακες. Ο όρος «επίπεδα» είναι ένας όρος του Dreamweaver και υπάρχει πιθανότητα κάποιοι προγραμματιστές που δεν χρησιμοποιούν Dreamweaver να μην ξέρουν τι σημαίνει. Όσοι δεν έχουν σχέση με το Dreamweaver μπορεί να ονομάσουν τα επίπεδα divs.

Οι δυνατότητες που προσφέρει το Dreamweaver για τα επίπεδα είναι οι εξής: Καθορισμός θέσης επιπέδου, προσθήκη ενός χρώματος ή εικόνας φόντου, σειρά στοίβασης επιπέδου, στοίχιση των επιπέδων και χρήση του πλέγματος, αλλαγή της ορατότητας επιπέδου και ένθετα επίπεδα.

Τα διαδοχικά φύλλα στυλ (CSS) επιτρέπουν να εφαρμόσετε μια ιδιότητα ή μια ομάδα ιδιοτήτων σε ένα αντικείμενο, εφαρμόζοντας ένα στυλ σε αυτό το αντικείμενο. Το Dreamweaver παρέχει ένα στιβαρό θεμέλιο για ευρεία υιοθέτηση του Cascading Style Sheets (CSS), ενός ευρέως αποδεκτού web standard, το οποίο προηγουμένως ήταν δύσκολο να εμφανιστεί. Λόγω του ότι το CSS βοηθάει τους developers να διαχωρίζουν την παρουσίαση και το στυλ από το περιεχόμενο και οι ιστοσελίδες κατασκευασμένες με το CSS απαιτούν μικρότερο bandwidth, είναι ευκολότερο να διατηρηθούν και προσδίδουν σε developers και τελικούς χρήστες ακριβή σχεδιαστικό έλεγχο. Το Dreamweaver αποτελεί το μοναδικό εκτενές εργαλείο για να αποδώσει γερή υποστήριξη CSS σε ένα οπτικό περιβάλλον ανάπτυξης, μετακινώντας την καμπύλη μάθησης και καθιστώντας ικανούς τους developers να χρησιμοποιούν αυτό το standard, ώστε να παράγουν εκπληκτικές ιστοσελίδες και εφαρμογές. Ένα από τα πλεονεκτήματα της χρήσης στυλ είναι η δυνατότητα ενημέρωσης κάθε αντικειμένου που έχει ένα συγκεκριμένο στυλ ταυτόχρονα.

Οι συμπεριφορές του Dreamweaver επιτρέπουν να προσθέσετε διαλογικότητα στις ιστοσελίδες. Η διαλογικότητα συνήθως απαιτεί κωδικοποίηση σε JavaScript, κάτι που δεν ισχύει για το Dreamweaver, αφού προσθέτει όλη την JavaScript, οπότε δεν χρειάζεται να κατανοείτε την συγγραφή script για να χρησιμοποιήσετε συμπεριφορές. Οι συμπεριφορές σας επιτρέπουν να προκαλέσετε ένα συμβάν όταν ένας χρήστης κάνει κλικ με το ποντίκι, δηλαδή να φορτώσει μια σελίδα ή να μετακινήσει τον δρομέα.

Η δυνατότητα του Dreamweaver να δημιουργεί κινήσεις με βάση τον χρόνο το κάνει μοναδικό εργαλείο συγγραφής για το web. Ειδικότερα όσοι είναι εξοικειωμένοι με τα προγράμματα κίνησης

της Macromedia, τα Director και Flash, θα αισθανθούν πολύ άνετα με το Timeline του Dreamweaver. Όταν δημιουργείτε μια γραμμή χρόνου, το Dreamweaver εισάγει JavaScript μέσα στην ιστοσελίδα σας. Η JavaScript ορίζει όλη την λειτουργικότητα γραμμής χρόνου.

Επιπλέον, το Dreamweaver σας παρέχει εύκολη πρόσβαση σε αρκετά διαφορετικά στοιχεία της φόρμας για συλλογή της εισόδου. Προσθέτετε μια συλλογή πλαισίων κειμένου επιλογής, πλαισίων ελέγχου, λιστών, αναπτυσσομένων μενού και κουμπιών για σύλληψη των επιλογών του χρήστη. Το Dreamweaver επιτρέπει να επικυρώσετε πληροφορίες έτσι ώστε να επαληθευτεί το ότι είναι στην σωστή μορφή.

Το Dreamweaver σας επιτρέπει ακόμη να δημιουργείτε δυναμικές ιστοσελίδες ενσωματώνοντας script στην πλευρά του server. Οι τέσσερις κύριες γλώσσες συγγραφής script στην πλευρά του server, που υποστηρίζει το Dreamweaver είναι: Active Server Pages (ASP), της Microsoft, JSP (Java Server Pages), PHP (Hypertext Preprocessor) και Cold Fusion server της Macromedia ερμηνεύει την γλώσσα Cold Fusion Mark-up Language ή CFML, για δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων.

Τέλος, το SecureFTP κρυπτογραφεί όλες τις μεταφορές αρχείων και αποτρέπει κάθε αναρμόδια πρόσβαση σε στοιχεία, περιεχόμενα αρχείων, ονόματα χρηστών και κωδικούς πρόσβασης.

Το Dreamweaver έχει αρκετές εντολές, που είναι χρήσιμες για διαχείριση ολόκληρου του ιστοτόπου σας. Μπορείτε να δημιουργήσετε (ακόμη και να αποθηκεύσετε) ένα Χάρτη ιστοθέσης που είναι μια οπτική αναπαράσταση των σχέσεων όλων των αρχείων στον ιστοτόπο σας. Υπάρχουν εντολές για ενημέρωση δεσμών σε όλο τον ιστοτόπο, όπως και για αναζήτηση και αντικατάσταση κειμένου, είτε στο κείμενο είτε στην HTML της ιστοσελίδας.

Οι δυνατότητες που παρέχονται είναι οι εξής:

- Ενεργοποίηση Σύνδεση Server.
- Προσθήκη Απομακρυσμένου Ιστοτόπου.
- Καθορισμός Πληροφοριών FTP.
- Καθορισμός Πληροφοριών Local Network.
- Καθορισμός Προσπέλασης RDS: θα πρέπει να χρησιμοποιείτε προσπέλαση RDS μόνο αν ο απομακρυσμένος ιστοτόπος είναι σε ένα ColdFusion server.
- Καθορισμός πληροφοριών προέλευσης / ελέγχου έκδοσης εφαρμογής: Δεν μπορείτε να συνδεθείτε κατευθείαν από το Dreamweaver σε servers με εφαρμογές προέλευσης και έλεγχο έκδοσης. Ωστόσο, το Dreamweaver υποστηρίζει απευθείας ενσωμάτωση με το Microsoft Visual SourceSafe, ένα δημοφιλές προϊόν ελέγχου έκδοσης. Μπορείτε επίσης να ανταλλάξετε αρχεία με ένα πρόγραμμα ελέγχου προέλευσης, που υποστηρίζει το νέο πρωτόκολλο WebDAV.

- Μεταφορά του ιστοτόπου σε ένα απομακρυσμένο Server.
- Δυνατότητα Check In / Check Out: Χρησιμοποιήστε τις δυνατότητες Check In / Check Out του Dreamweaver για να βεβαιωθείτε ότι μόνο ένα άτομο εργάζεται κάθε φορά σε ένα αρχείο.
- Μεταφορά αρχείων.
- Δημιουργία χάρτη ιστοτόπου.
- Διαχείριση των υπερ-συνδέσμων σας: Το Dreamweaver ενημερώνει αυτόματα υπερ-συνδέσμους όταν μετακινείτε ή μετονομάζετε ένα αρχείο μέσα στον τρέχοντα ιστοτόπο σας.
- Προσθήκη σημειώσεων σχεδίασης στις ιστοσελίδες.
- Παραγωγή αναφορών για τον ιστοτόπο σας: Οι αναφορές που δίνονται με το Dreamweaver σας επιτρέπουν να συλλέξετε πληροφορίες για τον ιστοτόπο σας, για παράδειγμα το πότε δημιουργήθηκαν αρχεία, ή ποια σφάλματα παρουσιάστηκαν στον ιστοτόπο σας.

4.2.2.Adobe Flash

Το πρόγραμμα Flash της εταιρείας Adobe systems είναι ένα κορυφαίο πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας διανυσματικών (Vector) γραφικών και animation για χρήση στο Internet. Ένα λογισμικό κτίσμα της εταιρείας Macromedia που μετά την εξαγορά της εταιρίας από την Adobe Systems Inc. το 2005 κυκλοφορεί πλέον στην τελευταία σουίτα της εταιρείας με ονομασία Adobe Flash Professional CS3. Με το Flash, η εταιρεία Macromedia συνδύασε πολλές ισχυρές ιδέες και τεχνολογίες σε ένα και μόνο πρόγραμμα, το οποίο δίνει στους χρήστες τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ολοκληρωμένες παρουσιάσεις πολυμέσων και να τις δημοσιεύσουν στο web.

Το Flash περιέχει μια περιοχή εργασίας, το αποκαλούμενο σκηνικό (stage), που λειτουργεί παρόμοια με το σκηνικό ενός θεάτρου, δηλ. έχει τον εξοπλισμό που χρειάζεται καθώς και τους ηθοποιούς που θα αναλάβουν ρόλους. Όλη η δράση μιας ταινίας του Flash λαμβάνει χώρα στο Σκηνικό.

Τα αρχεία που δημιουργούμε με το Flash αποκαλούνται ταινίες (movies) και έχουν την επέκταση .fla ενώ τα εκτελέσιμα αρχεία του Flash, αυτά δηλαδή που θα εμφανιστούν ενσωματωμένα σε μια ιστοσελίδα στο Internet ή θα μπορούν να τρέξουν σαν αυτόνομες εφαρμογές, έχουν την επέκταση .swf.

Η γλώσσα ActionScript είναι μέρος του Adobe Flash Professional και προσφέρει στους σχεδιαστές και στους προγραμματιστές μια ποικιλία πλεονεκτημάτων. Με την Action Script είναι

εφικτός ο έλεγχος αναπαραγωγής του εγγράφου ανταποκρινόμενο σε γεγονότα όπως ο χρόνος που παρήλθε και η φόρτωση δεδομένων. Μπορεί συνάμα να προστεθεί διαδραστικότητα σε ένα έγγραφο ανταποκρινόμενο σε πράξεις του χρήστη, όπως το πάτημα ενός πλήκτρου. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ενσωματωμένα αντικείμενα, με ενσωματωμένες μεθόδους, ιδιότητες και γεγονότα. Μπορούν να δημιουργηθούν ειδικές κλάσεις και αντικείμενα. Τέλος, είναι εφικτό να δημιουργηθούν πιο συμπαγείς και αποδοτικές εφαρμογές, με τη χρήση εργαλείων περιβάλλοντος αλληλεπίδρασης χρήστη, όλα με κώδικα που μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί.

Η γλώσσα ActionScript είναι μια αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού που προσφέρει έλεγχο στο πως το περιεχόμενο Flash αναπαράγεται.

4.2.3. Adobe Photoshop

Το Adobe Photoshop είναι το πιο δημοφιλές πρόγραμμα για τη δημιουργία και τη μετατροπή εικόνων στο web. Αυτό είναι πραγματικότητα, όχι μόνο γιατί το Photoshop είναι πολύ δημοφιλές και χρησιμοποιείται από πολλά Λειτουργικά Συστήματα, όπως το Mac, τα Windows και το Unix, αλλά επειδή έπειτα από πολλά είδη ανάπτυξης το Adobe Photoshop έχει το πιο διαισθητικό περιβάλλον χρήστη, το πληρέστερο σετ από εργαλεία και πολλά βοηθητικά βιβλία.

Όπως και σε κάθε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το Photoshop για να μετατρέψεις τις εικόνες σου σε φωτογραφίες, να φορτώσεις ή να σαρώσεις εικονίδια, να δημιουργήσεις τεχνητές εικόνες, κουμπιά, καλλιτεχνικό κείμενο για το web, να επεξεργαστείς μια χαρτογραφική εικόνα, να κάνεις μετασχηματισμούς, να αλλάξεις χρώματα κλπ.

Πρέπει να αναφέρουμε ότι το Photoshop δεν είναι ένα κλασσικό πρόγραμμα σχεδίασης η ζωγραφικής. Αντίθετα, είναι ένα πρόγραμμα σχεδίασης που αποθηκεύει πληροφορίες σχετικά με τις εικόνες υπό μορφή μαθηματικών εκφράσεων (ονομάζονται Vectors). Έτσι κάθε φορά που το Photoshop σχεδιάζει μια γραμμή, η γραμμή αυτή μετατρέπεται σε μικρές τελείες που ονομάζονται pixels. Όταν είναι αρκετά μικρές, με ανακατεμένα χρώματα (anti-aliasing), αυτές οι τελείες μοιάζουν με γραμμές. Φυσικά, όταν μεγαλώνουν ή μικραίνουν, η οπτική ψευδαίσθηση αλλοιώνεται και έχει ως αποτέλεσμα να φαίνονται κομματιασμένες γραμμές.

Στον τομέα των λογισμικών όσον αφορά την επεξεργασία εικόνων θα μπορούσαμε να απαριθμήσουμε παρά πολλά, τουλάχιστον 30 διαφορετικά software. Δωρεάν προγράμματα, προγράμματα για επαγγελματίες, άλλα για pre- και άλλα για post-production, ένα όμως εδώ και 18 χρόνια είναι συνώνυμο της επεξεργασίας εικόνας, το Adobe Photoshop.

Το 1989 ο Thomas Knoll, φυσικός μηχανικός, κατά την περίοδο που έκανε την πτυχιακή του τον εντόπισε η Adobe Systems Inc. να κατασκευάζει το Illustrator, το γνωστό σχεδιαστικό πρόγραμμα

και τον αγόρασε μαζί με την εργασία του. Το 1990 η Adobe διέθεσε στην αγορά το Adobe Photoshop έκδοση 1.0 αυστηρά για χρήστες Mac και όχι Windows, που ήταν γραφίστες, visual artists και όσους είχαν σχέση με έντυπα έκδοση κλπ. Ούτως η άλλως όμως και το πρώτο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας πριν το 1989 (της lettraset design software) των Zimmer και Hedges προοριζόταν πάλι για Macintosh υπολογιστές.

Για δέκα χρόνια το Adobe Photoshop μεγάλωνε και αποκτούσε συνέχεια καινούργια εργαλεία και δυνατότητες. Στην έκδοση 3 πρωτοεμφανίστηκαν τα Layers, στην έκδοση 4 κάποια adjustments στην έκδοση 5 εντάχθηκαν εργαλεία για web εφαρμογές μέχρι την έκδοση 6 που λίγο ως πολύ όλοι την ξέρουν. Το Photoshop 6 ήταν ένα εξαιρετικό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων και όχι μόνο, σε πολύ λίγο χρονικό διάστημα άνθρωποι που δεν είχαν άμεση σχέση με την φωτογραφία είχαν ένα βαρι στο pc τους. Μετά το 2000- 2001 που είχε είδη ανακηρυχθεί ως ο βασιλιάς των ανάλογων λογισμικών, η Adobe είχε καταλάβει ότι το μέλλον των λογισμικών είναι οι σουίτες και οι διάφορες επιλογές που μπορούσαν να προσφέρουν στους πελάτες τους.

Η έκδοση 7 που είχε πολλές βελτιώσεις έφερε στο προσκήνιο και το μικρό αδερφό του, το Elements, μια μικρότερη - ελαφρύτερη version του Photoshop που απευθυνόταν σε πιο ερασιτεχνικό κοινό, κρατώντας την ευκολία χρήσης και τις δυνατότητες σε υψηλό επίπεδο μιας και ο μεγάλος αδερφός του άρχισε να γίνεται πιο πολύπλοκος και αρκετά πιο δυσανάγνωστος σε μη εξοικειωμένο κοινό. 8 version δεν υπήρξε, τουλάχιστον όχι με αυτό το όνομα. Το ακρόνυμο CS (Creative Suite) ήρθε στην ζωή μας και περιλάμβανε εκτός του Photoshop το indesign, illustrator, premiere, acrobat, image ready και ένα σωρό επιλογές σε μια σουίτα. Αν είστε στον χώρο των multimedia- web- imaging- design- publishing εφαρμογών σίγουρα αντιλαμβάνεστε περί τίνος πρόκειται. Το CS έγινε CS2 και το Photoshop ως αυτόνομο λογισμικό έχει αποκτήσει δυνατότητες που ένας απλός χρήστης δεν θα μπορούσε ποτέ να ανακαλύψει. Η συμβατότητά του με άλλα προγράμματα και είδη αρχείων και εφαρμογών, σε συνδυασμό με την εξαγορά της Macromedia από την Adobe και τη δημιουργία σουίτας προγραμμάτων, έχει ανεβάσει τον πήχη πολύ ψηλά όσον αφορά στην ολοκληρωμένη διαχείριση διαφόρων εφαρμογών τις οποίες χρειάζεται ένας επαγγελματίας σε μια επιλογή.

Σήμερα η πιο up to date έκδοση είναι η CS3, που συμπεριλαμβάνει και τα προγράμματα Flash, Dreamweaver και Fireworks τα οποία εξαγοράστηκαν από την Macromedia.

4.3.HTML Hypertext Markup Language

Η πιο διαδεδομένη γλώσσα περιγραφής της δομής μιας ιστοσελίδας είναι η HTML. Η HTML είναι το ακρόνυμο των λέξεων Hypertext Markup Language δηλαδή Γλώσσα Χαρακτηρισμού

Υπερκειμένου και βασίζεται στην γλώσσα SGML, Standard Generalized Markup Language, που είναι ένα πολύ μεγαλύτερο σύστημα επεξεργασίας εγγράφων.

Η HTML δεν είναι γλώσσα προγραμματισμού αλλά μια περιγραφική γλώσσα, ένας ειδικός τρόπος γραφής κειμένου και κλήσης άλλων αρχείων ή εφαρμογών βασισμένος σε οδηγίες <tags>. Όλα τα tags της HTML δηλώνονται ως εξής: <ονομασία του tag>. Όλα τα tags της HTML έχουν μια αρχή και ένα τέλος. Στο ενδιάμεσο παρεμβάλλεται το περιεχόμενο του tag. Η αρχή κάθε tag δηλώνεται με <tag> ενώ το τέλος με </tag>. Γενικά το περιεχόμενο μιας ιστοσελίδας είναι tags τα οποία περιέχουν αλλά tags.

Τα αρχεία στα οποία γράφεται αυτή η γλώσσα είναι απλά αρχεία κειμένου (ASCII), τα οποία μπορούν να δημιουργηθούν ακόμη και με το Notepad (Σημειωματάριο) των Windows, έχοντας απλώς την κατάληξη .htm ή .html.

5. Λεξιλόγιο

ASCII: (American Standard Code for Information Interchange, Αμερικάνικος Πρότυπος Κώδικας για Ανταλλαγή Πληροφοριών) είναι ένα κωδικοποιημένο σύνολο χαρακτήρων του λατινικού αλφαβήτου όπως αυτό χρησιμοποιείται σήμερα στην Αγγλική γλώσσα και σε άλλες δυτικοευρωπαϊκές γλώσσες. Χρησιμοποιείται κυρίως στους υπολογιστές και άλλες συσκευές τηλεπικοινωνίας για αναπαράσταση κειμένου, καθώς επίσης για έλεγχο συσκευών που δουλεύουν με κείμενο.

Bandwidth (Εύρος ζώνης): Μέτρο της χωρητικότητας ενός συστήματος μετάδοσης. Το εύρος ζώνης μετράται σε Hertz.

Client (Πελάτης): Όταν δύο προγράμματα επικοινωνούν μέσω δικτύου, το πρόγραμμα που εγκαινιάζει την επικοινωνία είναι ένας πελάτης, ενώ το πρόγραμμα που περιμένει να έρθουν σε επαφή μαζί του είναι ένας διακομιστής (server). Ένα δεδομένο πρόγραμμα μπορεί να συμπεριφέρεται ως διακομιστής για μια υπηρεσία και ως πελάτης για μια άλλη.

CMS (Content Management System): Το CMS, Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου στα ελληνικά, είναι μια εφαρμογή με την οποία μπορεί κανείς να διαχειριστεί συγκεντρωμένες πληροφορίες ηλεκτρονικής μορφής. Σχετικά με το Διαδίκτυο, όταν αναφερόμαστε σε ένα CMS, μιλάμε για ένα σύστημα διαχείρισης του περιεχομένου ενός διαδικτυακού τόπου (Web CMS). Αποτελείται από ένα πλήθος εργαλείων, με τα οποία δίνεται η δυνατότητα σε όποιον ανανεώνει μια ιστοσελίδα να περνάει καινούριο περιεχόμενο, να αλλάζει τα κείμενα, τις φωτογραφίες, τα αρχεία και οτιδήποτε άλλο, εύκολα και γρήγορα.

Database: Βάση δεδομένων. Αρχείο που αποτελείται από εγγραφές, κάθε μια από τις οποίες περιέχει πεδία, σε συνδυασμό με ένα σύνολο πράξεων για αναζήτηση, ταξινόμηση, ανασυνδυασμό, και άλλες λειτουργίες.

DHTML (Dynamic HTML): Δυναμική HTML. Τεχνολογία που αποσκοπεί να προσθέσει πλούτο, αλληλεπιδραστικότητα και οπτικό ενδιαφέρον σε ιστοσελίδες, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να αλλάζουν και να ενημερώνονται δυναμικά, δηλαδή σε απόκριση σε ενέργειες του χρήστη χωρίς την ανάγκη για επανειλημμένα κατεβάσματα από το διακομιστή. Αυτό γίνεται χάρη στην αλληλεπίδραση μεταξύ HTML, φύλλων επάλληλων στυλ (CSS) και JavaScript. Παραδείγματα ενεργειών της δυναμικής HTML είναι η μετακίνηση γραφικών στη σελίδα και η παρουσίαση πληροφοριών, όπως πίνακες ή μενού, σε απόκριση στις κινήσεις ή

τα πατήματα πλήκτρων του ποντικιού.

Dynamic Web page: Δυναμική ιστοσελίδα. Ιστοσελίδα που έχει πάγια μορφή αλλά μεταβλητό περιεχόμενο το οποίο μπορεί να προσαρμόζεται ειδικά στα κριτήρια αναζήτησης ενός χρήστη.

E-mail address: Διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ηλεκτρονική διεύθυνση. Αλφαριθμητικό που προσδιορίζει την ταυτότητα ενός χρήστη, προκειμένου αυτός να μπορεί να δέχεται μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από το Διαδίκτυο. Η διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου συνήθως απαρτίζεται από ένα όνομα με το οποίο ο χρήστης αναγνωρίζεται από το διακομιστή ταχυδρομείου, ακολουθούμενο από το σύμβολο 'at' (@) και από το όνομα υπολογιστή υπηρεσίας και το όνομα περιοχής (τομέα) του διακομιστή ταχυδρομείου. Για παράδειγμα, αν η Anne E. Oldhacker έχει λογαριασμό στο μηχάνημα με όνομα «baz» στην επιχείρηση «Foo Enterprises», θα μπορούσε να έχει ηλεκτρονική διεύθυνση aeo@baz.foo.com.

E-mail: Συντόμευση του electronic mail - ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Η ανταλλαγή μηνυμάτων κειμένου και αρχείων υπολογιστή από δίκτυο επικοινωνιών, όπως ένα τοπικό δίκτυο, ή από το Διαδίκτυο, συνήθως μέσω υπολογιστών ή τερματικών

Encryption: Κρυπτογράφηση. Η διαδικασία της κωδικοποίησης δεδομένων ώστε να αποτρέπεται η μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση, ιδιαίτερα στη διάρκεια της μετάδοσής τους. Η κρυπτογράφηση βασίζεται συνήθως σε ένα ή περισσότερα κλειδιά, που είναι απαραίτητα για την αποκρυπτογράφηση, δηλαδή την επαναφορά των δεδομένων σε αναγνώσιμη μορφή. Ο εθνικός οργανισμός προτυποποίησης των ΗΠΑ έχει δημιουργήσει ένα περίπλοκο πρότυπο κρυπτογράφησης, το Πρότυπο Κρυπτογράφησης Δεδομένων (Data Encryption Standard, ή DES), που βασίζεται σε μεταβλητή 56 δυαδικών ψηφίων, η οποία παρέχει περισσότερα από 70 τετράκις εκατομμύρια μοναδικά κλειδιά για την κρυπτογράφηση δεδομένων.

FAQ: Ακρόνυμο του frequently asked questions - συχνές ερωτήσεις. Έγγραφο που περιέχει συνηθισμένες ερωτήσεις γύρω από ένα ζήτημα, μαζί με τις απαντήσεις τους. Τα FAQ δημοσιεύονται συχνά στις ομάδες ειδήσεων (συζητήσεις) του Διαδικτύου, όπου οι νεοφερμένοι κάνουν συνεχώς τις ίδιες ερωτήσεις, στις οποίες οι τακτικοί θαμώνες έχουν απαντήσεις πολλές φορές.

FTP (File Transfer Protocol): Πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων. Είναι ένα πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται για τη μεταφορά ενός ολόκληρου αρχείου από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο.

GIF: Ακρωνύμιο του Graphics Interchange Format - Μορφή Ανταλλαγής Γραφικών. Μορφή αρχείου γραφικών που αναπτύχθηκε από την CompuServe και χρησιμοποιείται για τη μετάδοση ψηφιογραφικών εικόνων μέσω του διαδικτύου. Μια εικόνα μπορεί να περιέχει έως και 256 χρώματα, μαζί με ένα διαφανές «χρώμα». Το μέγεθος του αρχείου εξαρτάται από τον αριθμό των χρωμάτων που πράγματι χρησιμοποιούνται. Η μέθοδος συμπίεσης LZW χρησιμοποιείται για να μειωθεί ακόμη περισσότερο το μέγεθος του αρχείου.

GUI: Graphical User Interface - Γραφικό Περιβάλλον χρήστη, είναι ένα σύνολο γραφικών, τα οποία εμφανίζονται στην οθόνη κάποιας ψηφιακής συσκευής (π.χ. Η/Υ) και χρησιμοποιούνται για την αλληλεπίδραση του χρήστη με τη συσκευή αυτή. Συγκεκριμένα, προσφέρουν στο χρήστη μέσω γραφικών ένδειξης εργαλεία προκειμένου αυτός να φέρει σε πέρας κάποιες επιθυμητές λειτουργίες. Για το λόγο αυτό δέχονται και είσοδο από το χρήστη και αντιδρούν ανάλογα στα συμβάντα που αυτός δημιουργεί με τη βοήθεια κάποιας συσκευής εισόδου.

Host: Υπολογιστής υπηρεσίας.

1. Ο κεντρικός υπολογιστής σε ένα σύστημα υπολογιστών ή τερματικών που συνδέονται με γραμμές επικοινωνίας. 2. Σε δίκτυα προσωπικών υπολογιστών, ένας υπολογιστής που παρέχει πρόσβαση σε άλλους υπολογιστές. 3. Στο Διαδίκτυο ή αλλά μεγάλα δίκτυα, ένας διακομιστής που έχει πρόσβαση σε άλλους υπολογιστές στο δίκτυο. Ο υπολογιστής υπηρεσίας παρέχει υπηρεσίες όπως ειδήσεις, ταχυδρομείο, ή δεδομένα, στους υπολογιστές που συνδέονται σε αυτόν.

Hardware (Υλικό): Το υλικό είναι τα διάφορα εξαρτήματα που συνθέτουν τον υπολογιστή, όπως το πληκτρολόγιο, η οθόνη κτλ. Το υλικό ελέγχεται από το λογισμικό και είναι αυτό που στην πραγματικότητα εκτελεί τις απαραίτητες διεργασίες προκειμένου να μετατρέψει τα δεδομένα σε πληροφορίες.

Hash: Σε πολλά προγράμματα - πελάτες FTP, μια διαταγή (εντολή) που λει στο πρόγραμμα να παρουσιάζει ένα σύμβολο πλέγματος (#) κάθε φορά που στέλλει ή δέχεται ένα μπλοκ δεδομένων

Hyperlink: Υπερσυνδεσμος. Σύνδεση μεταξύ ενός στοιχείου ενός εγγράφου υπερκειμένου, π.χ. μιας λέξης, φράσης, εικόνας ή συμβόλου, και ενός άλλου στοιχείου του εγγράφου, άλλου εγγράφου, αρχείου ή σεναρίου. Ο χρήστης ενεργοποιεί τον σύνδεσμο πατώντας σε αυτόν το ποντίκι. Ο σύνδεσμος συνήθως είναι υπογραμμισμένος ή έχει χρώμα διαφορετικό από το

υπόλοιπο κείμενο. Σε ένα έγγραφο υπερ-κειμένου, οι υπερσύνδεσμοι δηλώνονται με ετικέτες σε γλώσσα σήμανσης, πχ SGML ή HTML.

IIS (Internet Information Server): Διακομιστής Πληροφοριών Διαδικτύου. Το λογισμικό διακομιστών Ιστού της Microsoft, που χρησιμοποιεί Πρωτόκολλο Μεταφοράς Υπερ-κειμένου για την παράδοση εγγράφων του Παγκόσμιου Ιστού. Περιλαμβάνει διάφορες λειτουργίες ασφαλείας, και έχει πρόβλεψη για προγράμματα CGI καθώς και για διακομιστές Gopher και FTP.

Internet Explorer: Ο φυλλομετρητής Ιστού της Microsoft, που κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 1995. Οι νεότερες εκδόσεις περιέχουν πολλές λειτουργίες που δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα να εξατομικεύει την εμπειρία του στον Ιστό. Ο Internet Explorer είναι επίσης διαθέσιμος σε εκδόσεις Macintosh και UNIX.

Internet: Η παγκόσμια συλλογή δικτύων και πυλών δικτύου που χρησιμοποιούν την ομάδα πρωτοκόλλων TCP/IP για να επικοινωνήσουν μεταξύ τους.

IP address: Διεύθυνση IP. Σύντμηση του Internet Protocol address - Διεύθυνση Πρωτοκόλλου Διαδικτύου. Δυαδικός αριθμός με 32 bit (4 byte) που προσδιορίζει με μοναδικό τρόπο, σε άλλους υπολογιστές υπηρεσίας, έναν υπολογιστή υπηρεσίας συνδεδεμένο στο διαδίκτυο. Μια διεύθυνση IP εκφράζεται στη λεγόμενη «τριαδική μορφή με τελείες», δηλαδή αποτελείται από τις δεκαδικές τιμές των τεσσάρων byte του, που χωρίζονται η μια από την άλλη με τελείες, για παράδειγμα, 127.0.0.1. Το ένα, δύο, ή τρία πρώτα byte της διεύθυνσης IP προσδιορίζουν το δίκτυο στο οποίο είναι συνδεδεμένος ο υπολογιστής υπηρεσίας και τα υπόλοιπα δυαδικά ψηφία προσδιορίζουν τον ίδιο τον υπολογιστή υπηρεσίας. Με τα 32 δυαδικά ψηφία και των 4 byte μαζί, είναι δυνατό να δηλωθούν σχεδόν 2^{32} , ή περίπου 4 δισεκατομμύρια υπολογιστές υπηρεσίας.

Java: Γλώσσα προγραμματισμού που ορίστηκε από τη Sun Microsystems, η οποία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ενεργών εγγράφων του Παγκόσμιου Ιστού. Τα προγράμματα Java μεταγλωττίζονται σε μια αναπαράσταση byte code. Αφού ένα πρόγραμμα περιήγησης φορτώσει ένα πρόγραμμα Java, αυτό εκτελείται τοπικά και ελέγχει τα εμφανιζόμενα στην οθόνη.

JavaScript: Μια ερμηνευόμενη (interpretive) γλώσσα που χρησιμοποιείται για ενεργά έγγραφα του Παγκόσμιου Ιστού. Επειδή τα προγράμματα JavaScript διατηρούνται σε μορφή πηγαίου κώδικα, μπορούν να ενσωματώνονται στο κείμενο μιας σελίδας του Παγκόσμιου Ιστού.

JPEG: Ακρωνύμιο του Joint Photographic Experts Group - Ένωση Ειδικών στη Φωτογραφία. Ομάδα εργασίας και ομώνυμο πρότυπο των ISO/ITU για την αποθήκευση εικόνων σε συμπιεσμένη μορφή, με τη χρήση διακριτού ημιτονικού μετασχηματισμού. Η συμπίεση JPEG έχει να συμβιβάσει συμπίεση με απώλειες: μπορεί να πετύχει λόγο συμπίεσης 100:1 με σημαντικές απώλειες ή ίσως 20:1 με ελάχιστα αισθητές απώλειες.

JSP: Σύντμηση του JavaServer Pages - Σελίδες Διακομιστή Java. Η τεχνολογία που δημιουργήθηκε από τη Sun Microsystems με σκοπό να επιτρέψει την ανάπτυξη ανεξάρτητων από πλατφόρμα Ιστοπαγών εφαρμογών. Χρησιμοποιώντας ετικέτες HTML και XML και μικροσενάρια Java, η JSP βοηθάει όσους αναπτύσσουν τοποθεσίες Ιστού να δημιουργούν διασυστημικά προγράμματα. Τα μικροσενάρια JSP εκτελούνται στο διακομιστή, όχι σε φυλλομετρητή Ιστού, και παράγουν δυναμικό περιεχόμενο σε ιστοσελίδες, με ικανότητα ενσωμάτωσης περιεχομένου από ποικίλες πηγές δεδομένων, όπως βάσεις δεδομένων, αρχεία, και στοιχεία κόκκων Java. Έτσι οι σχεδιαστές τοποθεσιών Ιστού μπορούν να αφοσιώνονται στο σχεδιασμό και στην παρουσίαση της τοποθεσίας Ιστού χωρίς να είναι ανάγκη να έχουν γνώσεις ανάπτυξης εφαρμογών.

LAN (Local Area Network): Τοπικό δίκτυο. Είναι ένα δίκτυο που χρησιμοποιεί τεχνολογία σχεδιασμένη για να καλύπτει μια μικρή γεωγραφική περιοχή. Για παράδειγμα, ένα δίκτυο Ethernet είναι μια τεχνολογία LAN κατάλληλη για χρήση σε ένα μεμονωμένο κτίριο. Τα τοπικά δίκτυα (LAN) έχουν μικρότερη καθυστέρηση διάδοσης από τα δίκτυα ευρείας περιοχής (WAN).

Meta-tag (meta-keywords): Μετα-ετικέτα. Ετικέτα σε έγγραφο HTML ή XML που επιτρέπει στο δημιουργό μιας ιστοσελίδας να συμπεριλάβει πληροφορίες όπως το όνομα του συγγραφέα, λέξεις-κλειδιά που προσδιορίζουν το περιεχόμενο, το χρησιμοποιούμενο σύνολο χαρακτήρων, και άλλες λεπτομέρειες (για παράδειγμα, στοιχεία της σελίδας εκτός κειμένου). Οι πληροφορίες που σημειώνονται με μετα-ετικέτες δεν εμφανίζονται στην ιστοσελίδα όταν ο χρήστης την ανοίγει στο φυλλομετρητή, αλλά μπορούν να παρουσιαστούν στον πηγαίο κώδικα HTML ή XML. Οι μετα-ετικέτες περιλαμβάνονται στην κεφαλίδα του εγγράφου και συχνά χρησιμοποιούνται για να βοηθούν τις μηχανές αναζήτησης στην εύρεση της σελίδας.

Modem (Διαμορφωτής - αποδιαμορφωτής): Είναι μια συσκευή που κωδικοποιεί ψηφιακές πληροφορίες σε ένα φέρον κύμα για να μεταδοθούν. Συνδέει έναν υπολογιστή, μέσω τηλεφώνου, με έναν άλλο υπολογιστή ή και με το δυαδίκτυο.

MSN: Το MSN Messenger είναι ένα πρόγραμμα ανταλλαγής άμεσων μηνυμάτων που σας

επιτρέπει να στέλνετε άμεσα μηνύματα στους φίλους σας και σας παρέχει πολλές άλλες δυνατότητες.

Operating System (Λειτουργικό σύστημα): Σύστημα λογισμικού που οδηγεί το υλικό του υπολογιστή κατά τρόπο ώστε να παρέχεται στο χρήστη μια απλοποιημένη χρήση της μηχανής.

Password: Κωδικός πρόσβασης. Αλφαριθμητικό το οποίο πληκτρολογεί ο χρήστης για να επαληθεύσει την ταυτότητά του στο δίκτυο. Το σύστημα συγκρίνει τον κωδικό με τον αποθηκευμένο κατάλογο των εγκεκριμένων κωδικών πρόσβασης και χρηστών. Αν ο κωδικός είναι έγκυρος, το σύστημα επιτρέπει στο χρήστη την πρόσβαση, στο επίπεδο ασφάλειας που έχει εγκριθεί για τον κάτοχο του κωδικού. Ο ιδανικός κωδικός πρόσβασης είναι συνδυασμός αλφαβητικών χαρακτήρων, αριθμών, και σημείων στίξης ή άλλων χαρακτήρων, έτσι ώστε οι επίδοξοι εισβολείς να μη μπορούν να τον μαντέψουν ή να τον αναπαραγάγουν εύκολα.

Permission: Άδεια. Σε υπολογιστικό περιβάλλον δικτύου ή πολλών χρηστών, η δυνατότητα ενός συγκεκριμένου χρήστη να έχει πρόσβαση σε ένα δεδομένο πόρο μέσω του λογαριασμού χρήστη. Οι άδειες χορηγούνται από το διαχειριστή συστήματος ή άλλο εντεταλμένο πρόσωπο. Όλες οι άδειες αποθηκεύονται στο σύστημα (συχνά σε ένα αρχείο που ονομάζεται ημερολόγιο αδειών) και ελέγχονται όταν ένας χρήστης επιχειρεί πρόσβαση σε έναν πόρο. Η άδεια είναι δυνατόν να χορηγηθεί σε διάφορα επίπεδα: άδεια μόνο για ανάγνωση, άδεια ανάγνωσης και εγγραφής (όπου ο χρήστης επιτρέπεται να διαβάζει και να τροποποιεί τα δεδομένα), ή ανάγνωσης, εγγραφής και διαγραφής, ονομάζεται επίσης: access permission (άδεια πρόσβασης)

PHP: Η PHP είναι μια γλώσσα script από την πλευρά του διακομιστή σχεδιασμένη ειδικά για το Web. Μέσα σε μια HTML σελίδα μπορείτε να ενσωματώσετε PHP κώδικα, που θα εκτελείται κάθε φορά που θα επισκέπτεστε τη σελίδα. Ο PHP κώδικας μεταφράζεται στον Web διακομιστή και δημιουργεί κώδικα HTML ή άλλη έξοδο που θα δει ο επισκέπτης.

PNG: Ακρώνυμο του Portable Network Graphics - Φορητά Γραφικά Δικτύου. Μορφή αρχείου για ψηφιογραφικές εικόνες, σχεδιασμένη να αντικαταστήσει τη μορφή GIF και απαλλαγμένη από τους νομικούς περιορισμούς που συνδέονται με αυτή.

Script: Σενάριο. Πρόγραμμα που αποτελείται από μια σειρά εντολών προς μια εφαρμογή ή ένα βοηθητικό πρόγραμμα. Οι εντολές συνήθως χρησιμοποιούν τους κανόνες και το συντακτικό της συγκεκριμένης εφαρμογής ή του βοηθητικού προγράμματος. Στον Παγκόσμιο Ιστό, τα σενάρια χρησιμοποιούνται ευρύτερα για την προσαρμογή ή την προσθήκη

αλληλεπιδραστικότητα σε ιστοσελίδες.

Server (Διακομιστής): Όταν δυο προγράμματα επικοινωνούν μέσω δικτύου, το πρόγραμμα που εγκαινιάζει την επικοινωνία είναι ένας πελάτης (client), ενώ το πρόγραμμα που περιμένει για επαφή είναι ένας διακομιστής (Server). Ένα δεδομένο πρόγραμμα μπορεί να συμπεριφέρεται ως διακομιστής για μια υπηρεσία και ως πελάτης για μια άλλη.

Service Pack: Το Service Pack είναι ένα σύνολο όλων των προηγούμενων εκδόσεων που έχουν εκδοθεί. Τα Service Pack μπορεί επίσης να περιέχουν έναν περιορισμένο αριθμό λειτουργιών ή αλλαγών στο σχεδιασμό που έχουν ζητηθεί από τους πελάτες. Το πιο πρόσφατο Service Pack περιλαμβάνει όλες τις ενημερωμένες εκδόσεις και τις αλλαγές των προηγούμενων Service Pack.

Shockwave: Μορφή για αρχεία πολυμέσων (ήχος και βίντεο) μέσα σε έγγραφα HTML. Δημιουργήθηκε από την Macromedia, η οποία διαθέτει στην αγορά μια οικογένεια διακομιστών Shockwave και συνδεδεμένα προγράμματα για φυλλομετρητές του ιστού.

Software (Λογισμικό): Είναι μια άλλη ονομασία των προγραμμάτων. Είναι ένα σύνολο εντολών που υπαγορεύει στον υπολογιστή τον τρόπο με τον οποίο θα επεξεργαστεί τα δεδομένα προκειμένου να παράγει πληροφορίες.

SSL: Ακρωνύμιο του Secure Sockets Layer - Επίπεδο Ασφαλών Υποδοχών. Πρωτόκολλο που αναπτύχθηκε από τη Netscape Communications Corporation για την επίτευξη ασφάλειας και προστασίας απορρήτου στις διαδικτυακές επικοινωνίες. Το SSL υποστηρίζει πιστοποίηση της ταυτότητας του πελάτη, του διακομιστή, ή και των δύο, καθώς και κρυπτογράφηση, κατά τη διάρκεια μιας περιόδου συνδιάλεξης. Αν και πρωταρχικός σκοπός του Επιπέδου Ασφαλών Υποδοχών είναι η διασφάλιση ασφαλών ηλεκτρονικών οικονομικών συναλλαγών στον Παγκόσμιο Ιστό, το πρωτόκολλο μπορεί να συνεργαστεί και με άλλες υπηρεσίες του Διαδικτύου. Η τεχνολογία αυτή, που χρησιμοποιεί κρυπτογράφηση με δημόσιο κλειδί, είναι ενσωματωμένη στο φυλλομετρητή Netscape Navigator και τους εμπορικούς διακομιστές της Netscape.

URL (Uniform Resource Locator): Ενιαίος εντοπιστής πόρων. Είναι μια συντακτική μορφή που χρησιμοποιείται για τον προσδιορισμό μιας σελίδας πληροφοριών στον Παγκόσμιο Ιστό (World Wide Web).

User name: Όνομα χρήστη. Το όνομα με το οποίο κάποιος είναι γνωστός σε ένα δίκτυο επικοινωνιών, και με το οποίο του απευθύνονται οι άλλοι.

Vector Graphics (Διανυσματικά γραφικά): Τα διανυσματικά γραφικά βασίζονται σε μαθηματικούς υπολογισμούς για να αναπαραστήσουν μια εικόνα. Για παράδειγμα, για να αποθηκευτεί ένας κύκλος δεν υπάρχει λόγος να αποθηκεύσουμε τις πολλές κουκίδες από τις οποίες αποτελείται, αλλά μόνο τις συντεταγμένες του κέντρου του, την ακτίνα του και τον κωδικό του χρώματος γεμίσματος. Τα πλεονεκτήματα των διανυσματικών γραφικών είναι ότι καταλαμβάνουν σχετικά πολύ μικρό μέγεθος αρχείου και δεν αλλοιώνεται καθόλου η ποιότητά τους όταν τα μεγεθύνουμε.

Web Server: Υπολογιστής συνδεδεμένος με το Internet ο οποίος με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού επιτρέπει σε άλλες ηλεκτρονικές συσκευές να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες ή υπηρεσίες που αυτός παρέχει και με αυτή την έννοια να εξυπηρετεί αυτές τις συσκευές.

Wizard: Οδηγός. Αλληλεπιδραστικό βοηθητικό πρόγραμμα μέσα σε μια εφαρμογή, το οποίο καθοδηγεί το χρήστη βήμα προς βήμα σε μια συγκεκριμένη εργασία, π.χ. στη δημιουργία ενός εγγράφου επεξεργαστή κειμένου σε μορφή κατάλληλη για επαγγελματική επιστολή.

WYSIWYG: Μια εφαρμογή WYSIWYG εμφανίζει στην οθόνη του υπολογιστή το κείμενο και τα γραφικά στην ακριβή τους μορφή, δηλαδή στη μορφή που θα έχουν όταν τυπωθούν, ή στην περίπτωση των εφαρμογών κατασκευής ιστοσελίδων, στη μορφή που θα έχουν όταν δημοσιευτούν στο Internet.

6.Βιβλιογραφία και Αναφορές

6.1.Βιβλία

1. T. Green., J. L. Chilcott. (2006) «*Ο Επίσημος Οδηγός macromedia Flash Professional 8*», Εκδόσεις: Μ. Γκιούρμας, Αθήνα
2. J. Makar., D. Patterson., (2006) «*Ο Επίσημος Οδηγός macromedia Flash 8 ActionScript*» Εκδόσεις: Μ. Γκιούρμας, Αθήνα
3. K. A. Page., (2004) «*Ο Επίσημος Οδηγός του macromedia Dreamweaver mx 2004*» Εκδόσεις: Κλειδάριθμος, Αθήνα
4. M. Tungare. (2000) «*A Practical Guide to Microsoft Active Server Pages*»,
5. D. Mercer. (2001) «*Οδηγός του ASP*», Εκδόσεις: Μ. Γκιούρμας, Αθήνα
6. X. Τσέβη. (2007) «*Το απόλυτο εγχειρίδιο Photoshop CS3*», Εκδόσεις: RAM
7. Α. Γ. Τσουροπλής., Σ. Κ. Κλημόπουλος (2000) «*Εισαγωγή στην Πληροφορική*», Εκδόσεις: Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα
8. D. E. Comer.,(2005) «*Δίκτυα και διαδίκτυα υπολογιστών και εφαρμογές τους στο Internet*» Εκδόσεις: Κλειδάριθμος, Αθήνα
9. A. G. Taylor., V. Andersen., (2004) «*Εγχειρίδιο Προγραμματισμού Access 2003*», Εκδόσεις: Μ. Γκιούρμας, Αθήνα

6.2.Web τοποθεσίες

10. Adobe Systems Inc.
www.adobe.com
11. Microsoft Corporation

www.microsoft.com

12. AllintaCMS

www.allinta.com

6.3.Σημειώσεις

13. Θ. Πιτουρά., Γ. Κουτσονίκος. (2004) *«Σχεδίαση Ιστοσελίδων, Σημειώσεις για το Εργαστήριο Επιχειρηματικές δικτυακές εφαρμογές και Internet»*, Πάτρα.